

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

Fable: The Lost Chapters

требуются на работу: Герои...

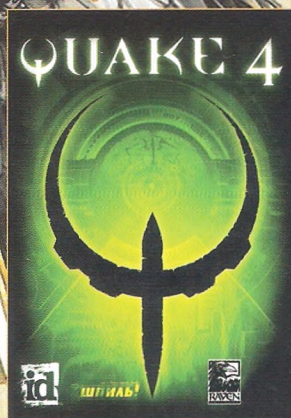
BloodRayne 2

красота по дампироски

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Condemned: Criminal Origins, Abyss Lights: Frozen Systems, Ночной дозор, Viewtiful Joe 2, Dungeons & Dragons: Dragonshard, Велиан (Operation: Matriarchy), «В тылу врага: Диверсанты», «Полиция Майами: Отдел нравов», Balance, American Chopper, Obscure, «Воля и разум», «Подводная братва», Barbie: Показ мод, Game Convention 2005, Kazantip 2005, WCG 2005, интервью THMIX, Фабрика Аниме

ПОСТЕРЫ



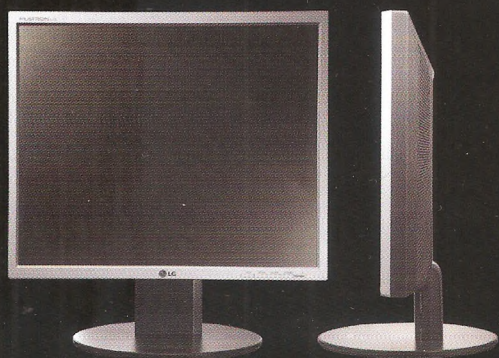
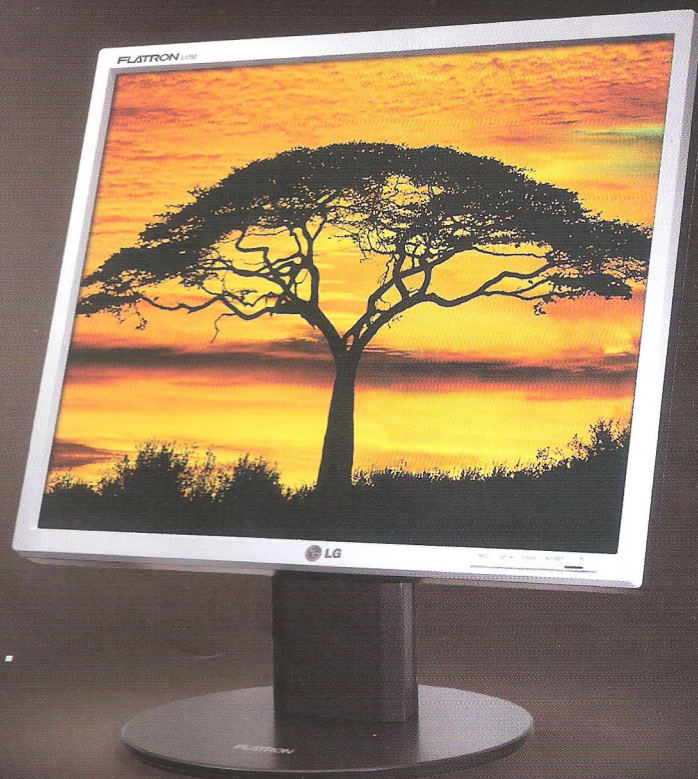
ISSN 1609-900010



Швидка реакція

матриці та доступна ціна!

Дійшло навіть
до жирафи...



FLATRON™ LCD
LCD Monitor L1750SQ

8ms
Швидкість
реакції матриці

- Тип: 17" LCD монітор
- Яскравість: 250 кд/м²
- Контраст: 500:1
- Кут огляду: 160° (верт.)/160° (гор.)
- Час реакції матриці: 8 мс
- Інтерфейс: 15 Pin-D sub
- Спеціальні функції:
 - Налаштування зображення: LightView
 - Регулювання підставки: поворот, нахил
- Фізичні характеристики:
 - Вузька кромка
 - Можливість кріплення на стіну
 - Колори: сріблястий, чорний

Life's Good  **LG**

Домашній
Інтернет-центр -
це Інтернет
для всієї сім'ї.

Офігеть,
які кайфушки
100 мбіт/с -
з проводами
й без!

Проводів
не треба нам,
тому що
є WLAN.



ZyXEL
Unleash Networking Power

ТОВАР СЕРТИФІКОВАНО

Інтернет-
техніка
для дому

series
omni

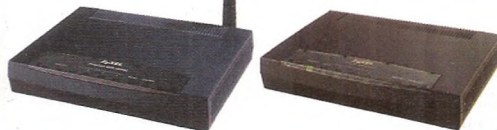
Домашні інтернет-центри ZyXEL

Для підключення
через ADSL-канал

OMNI ADSL WLAN P-660H

P-662HW

P-662H



Для підключення через
місцеву будинкову мережу

P-334WT EE

P-334 EE



Бездротові адаптери

Wi Fi
CERTIFIED



Домашній Інтернет-центр ZyXEL робить
ваше підключення до Інтернету з дому
значно зручнішим, простішим
і безпечнішим.

Інтернет-центр - це оптимальний вибір
для підключення кількох комп'ютерів
у квартирі до Інтернету.

Крім того, Інтернет-центр дозволяє
обмінюватися файлами між
комп'ютерами, разом використовувати
принтер, брати участь у мережних іграх.

Установивши домашній Інтернет-центр
ZyXEL у своїй квартирі, ви отримуєте:

- Постійне і надійне з'єднання
з Інтернетом на високій швидкості
- Одночасний вихід в Інтернет
з декількох комп'ютерів
- Захист домашніх комп'ютерів
від атак і вірусів з Інтернету
- Бездротове підключення комп'ютерів
і ноутбуків
- Гарантовану якість мережних ігор,
аудіо, відео
- Вільний телефон

ZyXEL Україна
Тел. 494-4931

Адреси продавців дивіться на сайті:
www.ua.zyxel.com

Нові пригоди Масяні, Хрюнделя
і Лахматого дивіться за адресою:

OMNI.ZyXEL.RU



INTRO

Осень, безусловно, замечательная пора. Нет, не в том плане, что «прекрасная пора, очей очарованье» и всё такое. Подкупает сама идея осеннего обновления – собрать всё старое, отжившее, навалить в большие кучи по всему городу, а потом дружно всё это подпалить.

Я к тому клоню, что неплохо бы и нам перенять у матушки-природы эту замечательную традицию. Довольно уже заворачивать пожеванные конфетки в новые упаковки!

Только представьте себе: каждую осень, стоит только первому пожелтевшему листку коснуться земли, разработчики начинают собирать в большие мешки распечатки своих старых идей, винчестеры с исходниками заезженных донельзя «движков» и копии игр, количество add-on и обновлений, которые сравнимы разве что с обновлениями нашего правительства; игровые журналисты вроде нас достают из заначек свои шпаргалки с бородатыми шутками, стандартными заголовками для статей и целыми абзацами, которые мы таскаем из номера в номер; а простые игроки собирают свои припыленные диски с игрушками, датированные прошлым веком. И все мы дружно, под песенки Rammstein тащим этот трэш к центру города, где лежит огромная куча всякого старья. («Нет, малыш, свою старую учительницу по украинскому языку ты в эту кучу положить не можешь»). А затем поливаем всё это бензином и поджигаем так, чтоб на Луне кратеры плавилась...

Поверьте мне, всевозможного старья у нас в игровой индустрии накопилось столько, что горело бы так – всю зиму греться можно было. А весной, как и предполагается, начали бы всё с чистого листа.

Предлагаю поднять стволы огнеметов всем, кто «за».

by Olmer



Содержание

MegaGame	
BloodRayne 2	4
Fable: The Lost Chapters	8
Эхо планеты	
ИгроPanorama	12
Columbia Бразерс	54
Абзац	
Абзацы октября	14
Раздача слонов	
Все призы всех акций!	16
Ждем-с!	
Condemned: Criminal Origins	18
Heroes of Might and Magic 5	20
Abyss Lights: Frozen Systems	24
To play or not to play	
Ночной дозор	26
Viewtiful Joe 2	28
Dungeons&Dragons: Dragonshard	36
Ацтой	
Велиан	30
Clubничка	
Game Convention 2005	38
Вера в чудеса – KaZантип 2005	42
Финал WCG 2005	44
Чува-а-ак!	
ТНМК	40
Animania	
Фабрика Аниме	50
Cell-o-Fan	
Джинс DJ Парад выбрал лучшего DJ страны	56
Железный Boom!	
SLi – в игру вступают лидеры	58
Акустика Sven AF-11	62
Акустика Sven MS-300	62
Акустика Sven MS-310	63
Акустика Sven MS-320U	63
Outro	64

P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ацтой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще – неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например, Half-life).

Delfics

комп'ютери

Відкрийте для себе
нову реальність.

Завдяки ПК Delfics® DTS на базі процесора
Intel® Pentium® 4 з технологією HT
Ви зможете насолоджуватися реалістичними
комп'ютерними іграми.

Specially
for gamers!

ПК Delfics® DTS

На базі процесора Intel® Pentium® 4 530
з технологією HT з тактовою частотою 3 ГГц
Материнська плата FOXCONN на базі
Intel 915P
Пам'ять 512 Мб PC 3200
Відеокарта PCI-X nVidia 6600 128Мб/128біт
Жорсткий диск 80 Гб 7200 Serial ATA
DVD -RW/+RW
ATX Middle Tower FOXCONN

653
у.о.**

КРЕДИТ
НА 1 РІК ПІД 0%**

Гарантія на ПК Delfics® DTS — 3 роки. ПК Delfics® сертифіковані УкрСЕПРО.

* Спеціально для геймерів.

** Компанія залишає за собою право на незначну зміну цін та конфігурацій. Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням.
Тільки для київської мережі магазинів «Гігабайт».

3 детальнішими умовами можна ознайомитися в наших магазинах та Інтернет:

☎ www.compass.ua ☎ www.delfics.com

САЛОНИ-МАГАЗИНИ «ГІГАБАЙТ»

☎ м. Київ
вул. Івана Кудрі, 20
☎ (044) 531-9728, 528-6553

☎ м. Київ
вул. Велика Житомирська, 6
☎ (044) 279-2215, 279-8643

☎ м. Київ
просп. Маяковського, 10
☎ (044) 515-8475, 536-0923

☎ м. Київ
вул. Декабристів, 9
☎ (044) 562-6699

☎ м. Київ
пр. Московський, 16
☎ (044) 501-0318, 419-8188

☎ м. Київ
вул. Тимошенка, 21
☎ (044) 426-1702, 426-1431

☎ м. Біла Церква
бульв. Перемоги, 99
☎ (04463) 4-49-35

☎ м. Житомир
пров. Вацківський, 3
☎ (0412) 41-27-53

☎ м. Житомир
вул. В. Бердичівська, 26
☎ (0412) 42-16-16, 34-44-90

☎ м. Кіровоград
вул. Преображенська, 3-а
☎ (0522) 35-17-67

☎ м. Кременчук
вул. Жовтнева, 37/18
☎ (0536) 7-9999-8

☎ м. Чернігів
вул. Мстиславська, 33
☎ (04622) 7-47-07



Логотип Delfics — товарний знак ТОВ «Компас-Сервіс».
Логотипи Intel, Intel Inside, логотипи Intel Inside, Intel Centrino, логотипи Intel Centrino, Celeron, Intel Xeon, Intel SpeedStep, Itanium, Pentium та Pentium III Xeon є товарними знаками або зареєстрованими товарними знаками корпорації Intel і її підрозділів в США та інших країнах.

Название: BloodRayne 2

Разработчик: Terminal Reality

Издатель: Majesco Entertainment

Жанр: action

Системные требования:

- минимальные: Pentium III 1 ГГц, 256 Мб, 32 Мб Video, 500 метров свободного пространства для файла подкачки

- рекомендуемые: Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб Video, 1 гектар свободного места для файла подкачки

Официальный сайт: www.bloodrayne2.com

Оценка:	11
Графика:	11
Геймплей:	12
Управление:	10
Озвучка:	10

Девушка с ножами

**Here comes
the pain! – Slipknot**

Она ступала мягко, словно кошка, аккуратно перешагивая тела и отрубленные конечности. Вокруг была тишина и спокойствие, хотя лишь полминуты назад здесь слышались крики, предсмертные вопли, звуки лезвия, входящего в тела и проходящего сквозь них. А вот теперь тишина. Мертвая,

кладбищенская. Она смотрела на залитый кровью коридор и улыбалась. Капелька крови скользнула по клинку, задержалась на секунду, словно раздумывая, падать или нет, и сорвалась.

Она вернулась, вернулась, чтобы дарить смерть.

**I wanna be
killed by you –
почти Мэрилин
Монро**

Вы знаете, когда я достал диск с игрой, мне стало страшно. Развернувшись в соблазнительной позе с картинки на меня смотрит Рэйн, а я смотрю на нее. Но вот поставлю я сейчас новую игрушку на машину,

запущу, и окажется, что мы получили очередной ацтой. Вонючий, гадкий и противный. Или не ацтой, а так, полусырой-полуинвалидный продукт, склепанный деловитыми разработчиками на скорую руку, чтобы срубить капусты на незатихающей популярности рыжей дампочки. Игру-то делали всего год (плюс еще месяцев восемь портировали на психишник). К примеру, «Академия Джедаев», как вы знаете, опростоволосилась, да и вообще список испорченных продолжений и приквелов можно растянуть на весь журнал. Ну, была не была! «Билли, заряжай!»

И с первых же секунд игры все страхи и сомнения развеиваются, как дым по ветру. Кто-то здесь, кажется, боялся? Расстрелять!

С легким чмоканьем лезвие входит в тело первого противника, Рэйн поднимает

его вверх, прокручивает на клинке и рубит в мелкую крошку. Короткий бой, и его товарищ спешит повторить путь своего друга-неудачника к праотцам, отдельно от собственной головы. Красота! Кто на новенького? И враги не заставляют себя ждать. А нам-то что, разве десяток-другой злобных вампиров – проблема для нашей героини? Три «ха» – грациозно покачивая бедрами, Рыжая гордо шагает вперед по залам и переходам старинного замка, оставляя после себя лишь ошметки плоти и кровавый фарш, превращая окружающую мирную обстановку в картину безумного художника, который немного увлекся красным цветом. Выпад вправо,

Спорим,
я прыгну
дальше
и без
дерганий
экрана?





выпад влево, прыжок, удар ногой и саблей, укус, бросок, удар гарпуном – и враги один за одним разлетаются, как тряпичные куклы, хотя с некоторыми, конечно, нужно еще повозиться. Переломанная мебель, изувеченные противники – бешеный хоровод смерти! Это уже не кровавый дождь, это ураган, кровавый ураган!

Let me see you stripped – Depeche Mode

Как глаголет народная мудрость, «Красивая женщина – радует мужской глаз, некрасивая – женский». Что ж, любясь тем, что сделал с и без того выразительной внешностью Рэйн обновленный и проапгрейженный движок, можно смело сказать – мужики пускают слюни, представляя такую красотку в своей компании, а женщины злобно зыркают и придумывают планы мести глобального масштаба. Действительно, сравнивая с первой частью игры, Рэйн преобразилась кардинально. Вроде бы чуть-чуть подкорректировали фигурку и лицо, немного поменяли цветовую палитру (героиня стала более живой, ее основной... э-э-э... костюмчик теперь действительно выглядит, как кожаный), добавили возможность менять одежду (чего стоит хотя бы бальное платье, одетое на нее в первой миссии!) – и мы получили нашу все ту же старую-добрую Рэйн, но в тоже время совсем иную. Еще более шикарную и шокирующую. Так что, оказывается, смерть бывает красивой ☺.

Скажу вам еще: наша героиня, наконец, научилась моргать и скалить в презрительной улыбке зубы, да и частенько теперь во время боя описывает незлым тихим словом противников, упоминая мировую несправедливость и глобальную систему раздачи

протеинов. Конечно, свое «фэ» по поводу обстановки или ситуации она нам тоже сообщит. Нет, действительно, фразочки типа «Тебе стоит убежать; это, конечно, не поможет, но зато ты почувствуешь себя немного лучше», «Ты же видел мои клинки! Так что же, ты думал, должно произойти?!» или «Как тебя теперь соберет обратно твой босс?» после того, как Рыжая раскидает останки бедняг по разным углам помещений, звучат очень даже симпатично. Сразу другое отношение, как будто ты ведешь на смертный бой не послушную куклу, а живую... настоящую дампиршу. В общем, в этом плане разработчики постарались на славу – Рэйн превратилась в действительно красивую и очень харизматичную девицу.

В аспекте врагов – тоже полный порядок. Их у нас есть много и они у нас есть всякие разные – на любой вкус и на любой зуб. В большинстве своем почему-то преобладают панки и прочие реперы – в общем, одежда у них своеобразная, более подходящая не аристократичным вампирам средних веков, знакомым нам по фильмам и книгам, а современной молодежи. В общем, рулѐз (конечно, разнообразные адские твари и всяческие мутанты тоже не забыты). К слову, наконец-то разработчики прислушались к феминистским союзам с их постоянными завываниями о праве женщин быть везде и всегда – теперь мы сможем жестоко убивать и пускать на шашлык не только толпы мужиков, но и враждебно настроенную прекрасную половину вампирского братства. Дискриминация побеждена, ура, товарищи! ☺

Выглядит все это кроваво-жидкое сообщество про-

сто восхитительно: прорисовка – пять баллов. Художники постарались на славу, каждая деталь учтена. Модели супостатов выглядят, действительно, как настоящие, что, разумеется, способствует погружению в нехилый игровой процесс.

Еще один весомый плюс – способность врагов, как и главной героини, толкать всяческие фразы. Но в большинстве своем разработчики свели их до восхищения формами Рэйн: «Эй, чувак, глянь какие у нее ножки!» или «Я, гы-гы, кажется, влюбился!» у мужиков и выкрикнутые с дикой завистью «Вот с#чка!» – у девушек. Жаль только, что времени пофлиртовать с первыми или вступить в диспут об аморальности применения ненормативной лексики с целью оскорбить оппонента как всегда нет – приходится быстро превращать их из боеспособных единиц в тушки свежесвыпотрошенные и бежать дальше. Дела, дела...

Пожалуй, отдельным дифирамбом стоит воспеть дизайн уровней. Они великолепны, черт возьми, действительно великолепны! Особенно поражает захваченный вокзал почти в самом начале игры и коллекторная система.

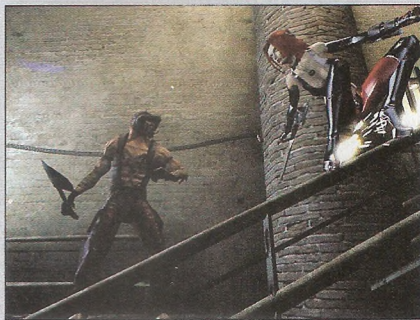
Каждая ме-

лочь учтена, всё на своих местах, детализация и насыщенность предметами на высшем уровне. Действительно, глядя на результат кропотливого труда программистов и художников, веришь, что, реши вампиры захватить вокзал, так бы он и выглядел. Опустело, заброшено, словно сама жизнь ушла оттуда, уступив место страху и смерти. Еще одна весомая деталь – это ощущение нелинейности. На самом деле уровни линейны, как рельс, но благодаря всяким интересным дизайнерским находкам кажется, что ты бежишь по полноценному миру, а то, что тебя ведет дядя режиссер по заранее известному маршруту, забывается мгновенно.

Физическая модель также на уровне: трупы врагов сминаются и отлетают к стенкам, падают в причудливых позах – ragdoll работает на всю катушку. С предметами окружающей обстановки всё немного хуже – не всё можно порубить в капусту клинками, а некоторые объекты нельзя толкнуть.

Зато есть в на-





личные стены, которые можно разбить удачно кинутым предметом или противником – рушатся они, как настоящие. То же самое со стеклами – это просто сказка. Осыпаются, как реальные. В игре я не пропустил ни одного окна и не жалея пуль расстреливал их, любясь, как осыпаются осколки.

Let me help you tie the rope around your neck – MuDvAyNe

Как вы, наверное, уже догадались, BloodRayne 2 – экшен до мозга костей, сюжетом не обезображенный, ибо не нужно оно ему. Нет, он, конечно, присутствует, ведь даже одинокую фразу «Вали их в голову, потому что они плохие» можно назвать сюжетом. Я имею ввиду, что здесь ему приписана именно эта функция – объяснять, зачем мы рубим именно вот этих забавных клыкастых ребят, а не во-о-он тех. Впрочем, «во-о-он тех ребят» в игре нет совсем ☺. Несмотря на то что сюжет слаб в литературном плане, нет никаких перипетий, потрясающих поворотов, интриг и прочих наворотов солидной художественной литературы, он все-таки имеет реальную основу, не подкопаешься. То есть, если считать, что клыкастые существуют и в действительности, то именно так оно и было бы. Это вам не обычные голливудские скрипты, где ужасный психопат-ученый решает погубить весь мир только потому, что давно в детстве его любимого плюшевого мишку убило молнией и это нанесло глубокую травму бедному ребенку. Итак, судите сами.

С момента завершения предыдущей части игры (отрубания головы плохому нацистскому дяде) прошло уже 65 лет. То есть действие игры происходит в нашем времени. Понят-

ное дело, наша рыжая героиня, многократная лауреатка конкурса «Лучшие вампирские формы», ничуть не постарела. Ибо она является дампиршей – получеловеком-полувампиром. При этом Рэйн унаследовала большинство позитивных качеств обоих родов, скажем, то же долголетие. Правда, она до сих пор не переносит солнечного света и воды (как же она тогда моется?), хотя эти две стихии для нее смертельны не до такой степени, как для ее полнокровных клыкастых собратьев.

Рэйн все еще сотрудничает с Бримстоунским Сообществом, благотворительной организацией, которая занимается истреблением тварей и людей, истязающих род человеческий. И вот как раз сейчас миру нужна ее (и наша) помощь. Ее отец, злобный упырь-нацист Каган, наплодивший толпу детей, наших противников, который, как все думали, погиб еще во время Второй Мировой войны, оказывается, выжил и придумал новую неприятность на человеческие головы. Его новым изобретением стало «Саван» – вещество, которое хитрые упыри распространили в небе. Это

вещество препятствует проникновению солнечного света. И вот, скрывавшееся до этого времени многочисленное братство вампиров с криками и шумом врывается в привычный мир людей, не опасаясь солнечных лучей. Мир погрузился в хаос и во тьму. И единственный чело... дампир, способный остановить превращение человечества в стадо для забоя – это наша Блад Рэйн. Вернее, не единственная, но играть мы будем за именно за нее.

Как видите, сюжет не очень оригинальный, но, тем не менее, играть интересно. Хотя я сомневаюсь, что игроки оценили бы, введи разработчики в игру сюжетец на уровне Шекспира или Достоевского. Поэтому вперед, братья и сестры! Вперед, через десять-двенадцать часов геймплея и толпы искореняемых родственников к шее любимого папочки!

Крови и зрелищ! – древние римляне (ну, почти)

Сказать, что продолжение BloodRayne очень кровавое, – равно соврать. Очень кровавой была первая часть, сик-

вел же по наличию оторванных конечностей и потоков крови смело может претендовать на звание «самая кровавая игра года». Вот стайка злобных противников, а вот наша героиня. Прыжок в середину, Рэйн крутится волчком, рубя направо и налево, насаживая недругов на именные лезвия, руки-ноги летят в разные стороны, реки крови прокладывают свои русла среди мясных берегов. Потихоньку начинает казаться, что Рыжая – это эдакий мобильный мясоразделяющий завод-комбайн, который включили, а кнопки «Выкл» на ее теле так и не нашли. Ну, во всяком случае, програму по мясозаготовке она выполнила лет на пять вперед, это точно!

Что ж, геймплей в игре и до того по-настоящему ураганный перетерпел кучу положительных изменений. Во-первых, это потрясающая атмосфера захваченного полуразрушенного города. Во-вторых, повышенная скорость и динамика боя. С нами по-прежнему наши любимые острые, как бритва, лезвия, которыми Рэйн с легкостью



пресекает все попытки злобных родственников захватить мир или хотя бы нанести ей вред. Появилось огромное количество новых приемов и комбо, которые мы будем получать и улучшать по ходу игры.

Как вы, скорее всего, знаете, в мире BloodRayne аптечек как таковых не предусмотрено – наши противники и есть аптечки, их кровь вполне можно использовать вместо парацетамола, выпивая ее прямо из «горла». Более вам скажу – каждое кормление можно завершать эффектным фаталити. Возможность подбирать огнестрельное оружие убрали... и это правильный ответ! Действительно, зачем бегать с автоматом в игре, где круче всего рубить врага руками. Правда, в отместку девелоперы дали нам две ацкие махины – «Карпатские Драконы», пистолеты, работающие на крови (их подзаряжают, воткнув в противника и залив полный бак «патронов»), которые в процессе игры агрегидятся до настоящих агрегатов смерти – пулеметов, ра-



кетниц и огнеметов в одном флаконе. Также присутствующие в первой части «чувства» прошли ряд метаморфоз, и теперь, прокачав их, можно делать по-настоящему ужасные вещи – например, вызывать демона. Также можно найти тайники, в которых Рейн улучшает свои умения.

Третий компонент – это так называемые «смертельные паззлы» – чертовски ядерная штука, которая перевернула

весь игровой процесс вверх тормашками, сделав его еще круче. С помощью нашего гарпуна и вражеских тварей можно выделять воистину фантастические вещи. Например, чтобы пройти на улицу, нужно взорвать вентилятор. А взрывать мы его будем... угадайте, как? Кидая туда наших нерадивых оппонентов! Выглядит очень эффектно.

В общем, если в компании такой девушки, как Рейн,

пройтись по улице, хулиганы в ужасе будут разбегаться.

Ну и напоследок пару слов об озвучке и музыке в игре. Как я уже говорил, озвучка великолепна. Полное выражение картины в звуках. Касательно же музыки... она есть. Не сказал бы, что уж очень сильно она меня восхитила, но вот треки во время крупных баталлий действительно сделаны потрясающе.

See ya in hell

Что ж, мы ждали долго, целых полтора года. И команда Terminal Reality не подвела своих фанатов. Девушка с ножами вернулась, и она не собирается никому уступать свой титул и место в наших сердцах. Ждем продолжения, которое, судя по красноречивой концовке, несомненно появится в ближайшее время.

Да, кровавая королева Блад Рейн заняла свой заслуженный сложенный из костей и черепов неверный трон в замке лучших игр этого года.

KhaJ-Tosin

Готовый до новых возможностей?

ГЕЙМЕРСЬКІ КЛАВІАТУРИ

Chicony®

тел. 238 66 00; e-mail: chicony@skyline.com.ua

Название: **Fable: The Lost Chapters**

Разработчик: **Lionhead Studios**

Издатель: **Microsoft Game Studios**

Жанр: **action/RPG**

Системные требования: **Pentium 4 1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video**

Официальный сайт: **www.microsoft.com/games/fable**

ОЦЕНКА: **10-**

Графика: **9**

Геймплей: **9**

Управление: **7**

Звук: **8**

Сюжет/концепция: **8**

FABLE

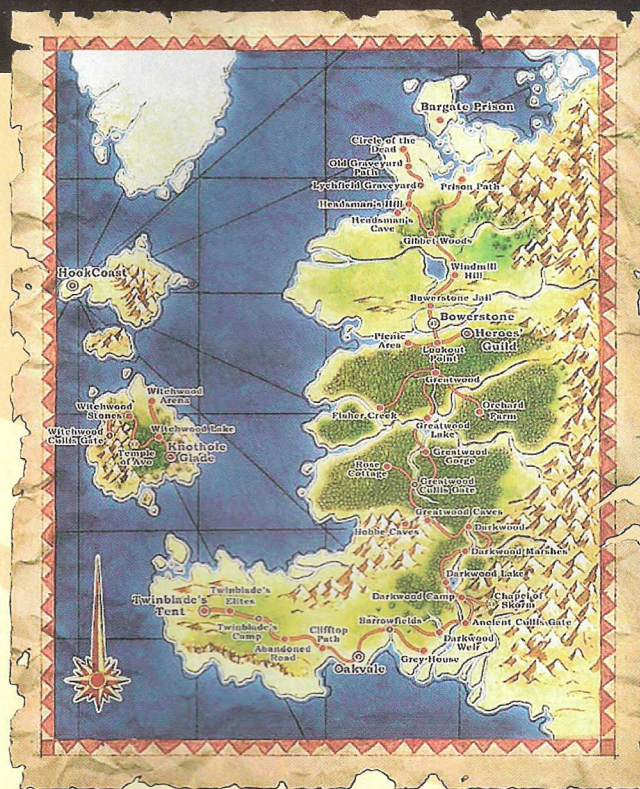
Фабула: утерянные главы



От автора

В былые времена, когда подручные дядюшки Билла только начинали продвигать черный ящик с большой буквой «Х», этот самый ящик нуждался в ярких, неординарных и, разумеется, эксклюзивных проектах, призванных привлечь внимание широких масс. Одним из таких проектов являлся «Fable: The Lost Chapters», ролевой

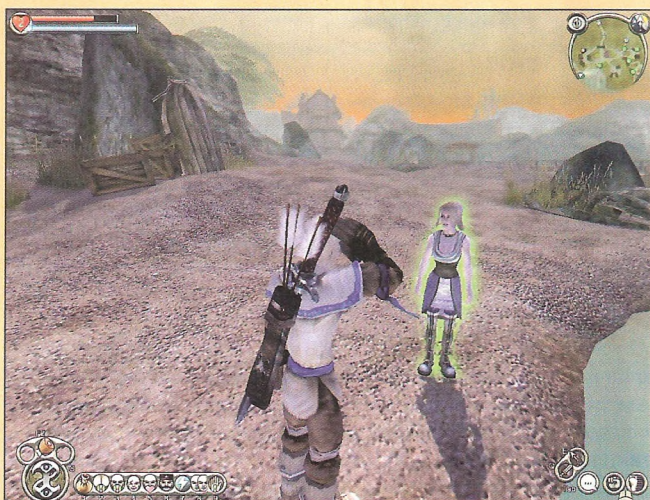
боевик с массой новшеств, позаимствованных разработчиками из такого хита всех времен и англоязычных народов, как «The Sims». Однако в силу ограниченных мощностей консоли не всё удалось реализовать, и разработчикам пришлось здорово хитрить, что очень хорошо заметно в PC-версии, вышедшей с солидным отрывом.



Утерянная глава № 1: Загубленное детство

Итак, всё умиляет до боли в пятках: главный герой – вредный мальчишка в монтажных рукавицах – лихо колесит по

родной неасфальтированной деревне. Совершает поступки, или проступки ☹, как было в данном конкретном случае. Малец шустр сверх меры и носится по дорогам не хуже



Койота из мультиков Warner Bros. Со всех сторон прет жизнеутверждающее веселье. Большинство местного населения со статическими улыбочками на квадратных лицах в буквальном смысле «собирают бабочек» или бродят по округе, методично сталкиваясь друг с другом. Помнится, в X-box-версии народ умудрялся проходить сквозь препятствия. То-то было завораживающее зрелище.

Только главный герой собрался как следует оттопиться на дне рождения сеестренки, как нектати появившиеся бандиты быстренько испортили праздник, усеяв деревню страшенькими трупами, обтянутыми убогими текстурками. Драма, одним словом. И вот, когда маленький мальчик вовсю заливается слезами над телом папаша, появляется самый настоящий профессиональный Герой по



имени Мейз. Профессиональный он потому, что много часов потратил на обучение героизму под бдительным надзором инструктора, состоит в Гильдии героев, платит членские и профсоюзные взносы и так далее. Мейз, вместо того чтобы спасти плененных бандитами жителей, хватает нашего подопечного и тащит его в Гильдию, где Мастер тут же начинает лепить из него Героя. Впрочем,

главному педагогу Гильдии героев безразлично кого тренировать – героев или антигероев, главное, чтобы шел учебный процесс.

Утерянная глава № 2: Растраченная юность

Прослушав краткие курсы по обращению с холодным, дистанционным оружием и магией, парень в одночасье взрослеет на несколько годиков. Далее следует последний тест:

Ультні!

Акустичні колонки А-370
для твого ПК

microlab
стиль чистого звуку



Прокачиваться, прикладываясь к флакону с экспой? Это естественно!

схватка с Мейзом. Пройти его и поколотить своего спасителя – проще пареной репы.

После посвящения в Герои наш персонаж предоставлен самому себе. Любопытно, что когда вещает Мастер, то весь мир замирает, чтобы внять его словам ☺.

Работа Гильдии героев заключается в тренировке личного состава и приеме заявок на квесты от местного населения. Выглядит смешно: только у кого-то назревает проблема, он сразу же несет в Гильдию оформлять заявку в письменном виде. А затем приходят в Гильдию Герои, смотрят на карту, выбирают задание и отправляются в путь. По ходу дела можно прихвастнуть перед специально предназначенной для этого аудиторией, тем самым усложнив задание.

Утерянная глава № 3: Вырванные годы

Начав геройствовать, протагонист имеет возможность со-

вершить немало хороших или же, наоборот, нехороших дел, прославившись на весь свет. Слава и популярность для настоящего Героя еще более важная штука, чем деньги. При положительном образе жизни молва будет хорошей, в противном случае дурная слава гарантирована. Существуют особые параметры, служащие мерилем ужасности или же привлекательности персонажа. Они в немалой степени влияют на окружающих, в первую очередь – на дам, внимания которых домогается Герой.

Главная задача – отыскать мамашу и сестренку; второ-

степенная – обзавестись жилплощадью, организовать жену, построить тещу и, наконец, посадить печень. Благо, отканиниться можно в любой таверне.

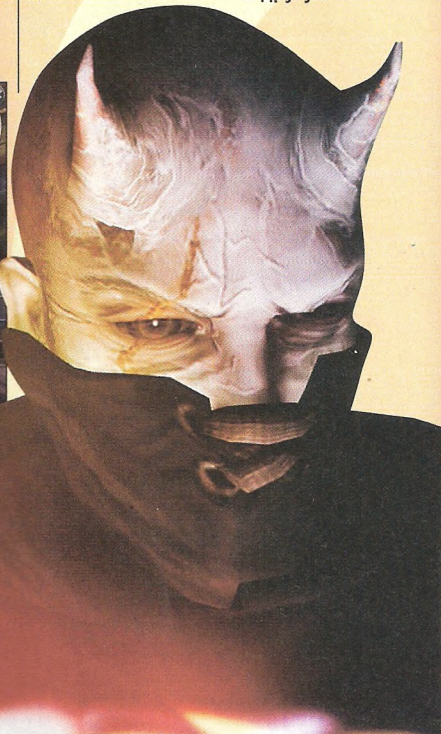
В инвентаре хранится длинный свиток, длиною с рулон одной замечательной бумаги, в котором досконально расписана вся его жизнь во всей своей красе и параметрах. Основных характеристик всего ничего, но за счет второстепенных показателей все выглядит солидно и запутанно.

Система набора и распределения опыта персонажа –

явление уже само по себе интересное.

Опыт разделяется на четыре вида, в зависимости от методов, использовавшихся для его получения. XP за использование магии, умений и силовых приемов начисляется отдельно. Четвертый – общий – вид получается при комбинировании атак и в некоторых других случаях.

Протагонист шастает по локациям, где монстры появляются, словно грибы после дождя, стоит только зайти в другую





локацию; время не стоит на месте, и протагонист потихоньку сначала мужает, а потом стареет. Однако вот какая загвоздка: не всё в мире Fable поддается влиянию времени, и выглядит это как минимум занятно. Вместе с героем мужают и монстры, так что бои проходят на одном и том же уровне. В то же время NPC попржежнему молоды и квадратны ☺.

Помимо стандартных развлечений, основанных на насилии и рукоприкладстве, можно заняться массой второстепенных занятий. Например, можно торговать, а азартным наверняка придется по душе карточные игры. Свободы действий нет, зато есть ее иллюзия. А большинству геймеров, склонных выдавать желаемое за действительное, большего и не нужно.

Утерянная глава № 4: Есть у сказки...

После портирования на PC разработчики не удосужились получившийся игровой продукт «после заборки обработать напильником». Консольные издержки редко, но метко ухудшают все положительные

впечатления от игры. Шероховатости проявляются по-разному, но самая крупная из всех неприятностей – ужаснейшие тормоза при повышении уровня персонажа, однако, проявив смекалку, от этой проблемы тоже можно элегантно избавиться. В бочке меда, как и следовало ожидать, оказалась ложка дегтя. Пожалуй, больше всего мешает позитивному восприятию игры то, как устроены локации. Все маленькие: вход да выход, а между ними – тропинка. Как-то это уж совсем



искусственно, по-детски. Сразу заметна оптимизация игры под X-box с его смешным объемом памяти.

Неудобная система сохранений, сохранение персонажа без сохранения игрового мира в купе с все теми же «бесконечными» монстрами открывает широчайшие возможности для читеров, что не есть хорошо.

Вместо эпилога

Fable значительно отличается от классических компьютерных ролевых игр, и хотя

Здесь все не-правильно! Не по-человечески как-то...



бы поэтому многие матерые RPG-шники чувствуют себя в игре непривычно. Концепция игры, насквозь пропитанной весельем и юмором, пусть и не очень смешным, еще довольно нетривиальна для индустрии развлечений.

Ввиду наличия многих условностей, вызванных ограниченными возможностями и спецификой консолей, игра вызывает массу эмоций, местами не совсем позитивных. Fable, как смесь легкого фэнтезийного издевательства над The Sims, ролевой игры и сборника разнокалиберных шуток, действительно интересна от начала до конца, даже без оглядки на мелкие недостатки.

Алексей Лещук
и его Злобная Личина





Елемент твоего життя

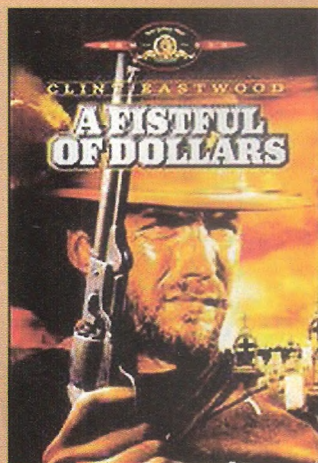
тел (044) 238 66 00
e-mail: nt-computer@skyline.com.ua




Большие деньги

Руперт Мердок, мультимиллионер и владелец медиа-империи News Corporation, решил приобщиться к индустрии электронных развлечений и купил IGN со всеми потрохами всего за каких-то 650 миллионов американских денег. Теперь IGN в качестве игрового подразделения волеется в состав Fox Interactive Media.

Пока обе стороны радуются удачной сделке, остальные гадают на кофейной гуще, как данная транзакция отразится на работе IGN и ее многочис-



использование музыки Эннио Морриконе у Bits Studios уже есть. Ожидается, что все три игры будут мультиплатформенными экшен от третьего лица. Основной изюминкой геймплея должны стать перестрелки, драки и езда на лошадях. Звучит, бесспорно, интересно, но хватит ли у разработчиков средств и умения, чтобы довести задуманное до кондиции?

Новое имя для принца

Абсолютно непонятно, чем боссам из Ubisoft не угодило вполне громкое и звучное название «Prince of Persia: Kindred Blades», однако недавно с легкой руки издателей игра сменила название. «Prince of Persia: The Two Thrones» — именно так сейчас именуется новая серия походов неутраченного персидского принца. Такой ход не ясен уже хотя бы потому, что название подозрительно совпадает с совсем другой игрой — стратегией

«Two Thrones». Одним словом, чужая политика — темный лес, хотя, может, Ubisoft решили заработать несколько очков сомнительной репутации путем разжигания громкого скандала?

Птичий грипп

Во вселенной World of Warcraft произошла самая настоящая эпидемия, в результате которой тысячи игроков «умерли» от виртуальной болезни. Всё началось после введения в эксплуатацию новых игровых территорий, где обитал особый монстр с «зараженной



кровью» в качестве оружия. Предполагалось, что «кровь» действует только во время боя, но благодаря хитрому багу ее действие только этим не ограничивалось. То ли ради эксперимента, то ли из злого умысла, но игроки заразили один из видов животных, населяющих просторы Азерота. Они-то и стали разносчиками эпидемии, за которой последовал самый настоящий мор, поскольку лекарства от этой напасти не существовало.

Недовольные игроки тут же подняли переполох, программисты Blizzard осознали и исправили ошибку, а все «мертвые души» были воскрешены. Эпидемия закончилась, но неприятный осадок остался.

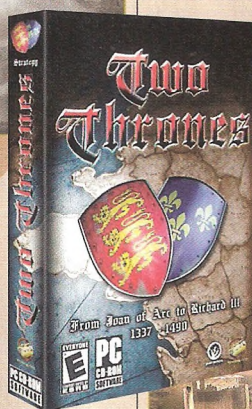
ленных сервисов вроде www.filleplanet.com. Ведь от любого подразделения News Corporation требуется только одно — приносить прибыль.

За несколько паршивых полигонов

Система глобального рециклинга престарелых, но по-прежнему культовых шедевров мирового кинематографа, похоже, набирает обороты с каждым днем. Не слишком именитая, но уже достаточно известная в определенных кругах компания Bits Studios

(www.bitsstudios.com) разжигалась лицензией на создание игр по мотивам культовых вестернов Серджо Леоне с бесподобным Клинтом Иствудом в главной роли: «The Good, the Bad and the Ugly», «A Fistful of Dollars» и «For a Few Dollars More».

Пока неизвестно, будет ли участвовать в этом самый крутой ковбой из всех самых крутых ковбоев, но лицензия на



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

МЕХАНОІДИ ВОЙНА КЛОНІВ

Рольова гра для тих, хто
любить волю, та здатен
приймати рішення

 **SKYRIVER**
STUDIOS



© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені.

© 2001-2005 SkyRiver Studios*. Всі права захищені

1С:Мультимедіа, Механоіди 2. Війна клонів, СкайРивер Студіос, Фірма "1С"

Виробництво в Україні — ДП «Єврософтпром»

«В тылу врага: Диверсанты»

Жанр: RTS

Разработчик:

Best Way/Dark Fox

Рейтинг::



Если вы скушаете по войне, то вы, конечно, псих, а вот для тех, кто ностальгирует по боевым заданиям в популярнейшей отечественной игре о Второй Мировой, у нас есть хорошая новость: «Диверсанты». И это даже не mission pack, это полноценное продолжение игры «В тылу врага». На сей раз, как становится ясно из названия, нам предстоит в лице шестерки храбрых советских диверсантов пробраться в тыл врага и чинить там всяческие беспорядки. Хотелось бы, ко-



нечно, чтобы нам дали полную свободу действий, а не частичную, в пределах сценариев, но и в таком виде игра стала отличным подарком к ближайшему празднику... Что там по календарю? Ага. Значит, игра стала вам подарком ко Дню Независимости Месопотамии, с чем и поздравляем.

За что мы больше всего ценим «В тылу врага», так это за то, как нам в этой игре дают поработать над ландшафтом – в игре интерактивно практически всё! Терраморфинг в других стратегиях отдыхает, ведь там эта фишка чаще всего доступна перед началом сценария, а здесь нам хоть и не дают шевелить землю, но зато мы с нашим автопарком доступных технических средств передвижения и уничтожения можем открыть фронт работ по раздальбыванию всего чего можно. Ведь здесь уничтожаются почти все строения, деревья, ограждения, другие транспортные средства – всё! Да, а если вам приглянется какая-нибудь машина, кроме доступной в сценарии техники, можно захватить любой вражеский танк или другую тачку и бороздить

просторы вражеского тыла уже на ней. Почти Grand Theft Auto.

Но это не главное, главное – геймплей. Плотная стратегия не дает расслабиться ни на секунду, и думать приходится над каждым следующим движением. И так на протяжении всех десяти миссий, доступных в игре. Здесь вам и подрывные миссии, и захват языка, и захват вражеской техники, и другие.

Вердикт шпионной комиссии: Всем фанатам «В тылу врага» играть обязательно.

«Полиция Майами: Отдел нравов» (Miami Vice)

Жанр: Action

Разработчик: Atomic Planet Entertainment

Рейтинг::



У нас этот сериал известен слабо, а вот в далеком Зарубежье всё наоборот – там его всегда очень уважали. Естественно, по мотивам Miami Vice была быстренько забабахана игра со всеми самыми очевидными атрибутами работы пресловутого отдела нравов одного из полицейских управлений города Майами во Флориде – в жарком штате девушек и крокодилов (а иногда девушек-крокодилов).

В игру, как мы уже сказали, взяли самые очевидные атрибуты полицейской жизни, да и специфику работы, по большому счету, ограничили разборками с наркомафией. Ведь в сериале всё было куда брутальнее и шире, но игра должна была получить достойный рейтинг, чтобы ее не продавали из-под прилавка в темных углах. Поэтому получилась из игры не взрослая авантюра-шутер, какой бы ей полагалось стать, а, скорее, просто скучненький шутер от третьего лица.

Зато всё здесь есть, и приехав на место преступления можно не просто достать одну из десятка пушек и полудесятка подручных средств и перебить с их помощью всех, кого можно и нельзя. Можно, к примеру, сначала вызвать подкрепление, окружить бандюг, перебить самых свирепых, а остальным надеть на руки стальные браслеты и разобратся с ними уже в участке.

Основная цель нашей работы в отделе нравов – поймать главаря. Для этого, естественно, нужно не убить всех, а по уликам отследить все связи и цепочки, свести всё к единому знаменателю, а уж потом идти и убивать всех, кто мешает аресту самого злого негодяя.

Вердикт шпионной комиссии: Если вы уж очень фанатеете от фильма... Ну, сыграйте разок.

Баланс (Ballance)

Жанр: логическая игра + немного ловкости рук

Разработчик: Cyperade

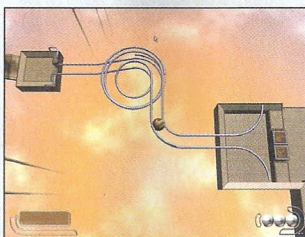
Рейтинг::



Это самая настоящая игра для потенциально гениальных флегматиков. Грубой силой тут не победишь, здесь нужна шарящая башка, реакция, ловкие пальцы и... всё, пожалуй.

«Баланс» – это дюжина уровней, на которых вы проверите все три составляющие своего успеха. Управляя шариком, который может быть бумажным, деревянным или каменным, нужно пройти целые лабиринты, висящие в тумане над поверхностью загадочной планеты. Когда шарик бумажный – он легко разгоняется и останавливается, он может взлететь от потока воздуха, создаваемого вентилятором, и его полетом можно управлять. Зато деревянный тяжелее, и, хоть он и не может взлететь, им можно протолкнуть стоящие на дороге ящики или перебросить мостик через пропасть. Кроме того, деревянный шарик – более инерционный, и, разогнавшись, пролетает пропасти, не доступные бумажному. Однако он не может протолкнуть тяжелые преграды, которые нипочем для каменного шара; но этот закатывается далеко не на все горки, да и управляется с трудом.

Всё бы ничего, но, проходя лабиринты, не ты выбираешь, какой из материалов сейчас лучше всего подходит для



твоего шарика; лабиринт сам принимает за тебя решение, расставляя на дороге преобразователи, превращающие шарик или в деревянный, или в бумажный, или в каменный...

Фантастическая игра!

Хинт: проходить можно на время и на очки. Соревноваться с другом интереснее всего на простых уровнях. С опытом можно переходить и на более продвинутые задачи.

Хинт для тех, кто устал проходить: пройдя игру, мы обнаружили в папочке «Help» в директории игры подсказки по всем уровням... Хм. Так не честно!

Вердикт шпионной комиссии: Отложите «Линии» на пару дней и проведите шарик. Шарик хочет домой!

American Chopper

Жанр: Arcade/Racing

Разработчик: Creat Studio

Рейтинг::



– Но это же мотоцикл!

– Нет, дорогая, это чоппер.

«Криминальное чтиво»

Чоппер для США – это легенда, культ и мечта в одном флаконе. Это дорожный классический мотоцикл, занять единицу которого для своего гаража является первоочередной задачей всех богатых, но молодых духом «беспечных ездоков». Шакил О'Нил, к примеру, на своем Jessie James West Coast Chopper держится с трудом, но не имеет чоппера для миллионера, это... позор, одним словом!

В игре American Chopper нам предстоит ездить именно на таких байках, которые выделили в отдельный класс. Такого уважения, пожалуй, удостоились только «Харлеи». Железных коней этого класса не так много, посему и в игре их всего семь. К слову, игра создана по мотивам известного (опять же, известного в США) теле-шоу и представляет интерес для поклонников этого самого шоу. Чопперы рычат, рвут с места, и

мы летим по встречной наперегонки с такими же сумасшедшими гонщиками. Побеждаем, тюнингем свой чоппер – и снова в бой! В тюнинге досадным промахом девелоперов является отсутствие информации о том, что новая деталь даст вам в итоге, поэтому приходится многое делать наугад.

Графика и физика в игре довольно неплохие, и игра занимает аж три диска, что, как для аркадных гонок, очень и очень много. Однако на трех дисках отсутствует то, что нужно было бы записать на них на самом деле – интересный геймплей, душевные гонки, умопомрачительный сюжет.

В целом, за неимением других символов гонок на чопперах, получите эти.

Вердикт шпильной комиссии: любители мотогонок могут попробовать.

Obscure

Жанр:

Survival horror/action

Разработчик:

Hydravision Entertainment

Рейтинг:



По стопам легендарных японских ужастиков отправилась студия Hydravision. И им это вполне удалось. Сюжет наконец-то локализованной Obscure стандартный, только вместо заброшенного корабля, леса, дома или дыры в другой мир – школа. В этой школе пропал ученик, и его ищут друзья. Но довольно нетрадиционным является подход к решению задач, появляющихся на пути у этой компании ребят. Дело в том, что тут использован ход, традиционный для квестов – вы можете управлять пятью персонажами, и каждый из них обладает своими уникальными навыками.

Из пяти доступных нам героев мы выбираем парочку и пытаемся пройти дальше в разгадке страшных тайн школы. Как только упираемся в тупик, меняем состав «боевой группы» и проходим сложный участок. Остальные три оставшихся героя в это время отдыхают.

Система сохранений – самое слабое место в игре. Сохраняться нужно, используя диски, которые разбросаны



по уровням. Искать их не так сложно, но их нужно искать, что напрягает не привыкшего к таким выкрутасам геймера.

Игра мало похожа на хоррор потому, что попросту нам практически не страшно. На нас явно не пытались нагнать страху, хотя периодически «забирает».

Монстры в игре разные и бороться с ними можно разными способами. Графика не блещет красотой, но в то же время художники постарались и добавили к общей картине пару штрихов, украшающих интерьеры школы.

Вердикт шпильной комиссии: Вполне заменит Silent Hill на недельку. Рекомендуем попробовать всем любителям жанра Survival Horror.

«Воля и разум» (Will of Steel)

Жанр: RTS

Разработчик:

Gamyus Interactive

Рейтинг:



Вышедший полгода назад представитель жанра стратегий реального времени не завоевал особой популярности ни среди киберспортсменов (игра совсем не того покрова), ни среди любителей стратегий (геймплей игры прост и даже несколько скучен), ни среди фанатов Джорджа Буша с его азиатскими кампаниями (потому что таковых не нашлось).

Игра, по словам тех, кто следит за событиями в Афганистане и Ираке, а также знает технику, изобилует ошибками: битвы в игре проходят не там, не так, не с теми боевыми машинами и всё такое прочее. Многочисленные танковые ба-



32 bit
Motherboard
↑

MSI
64 bit
Motherboard
↑

Dual Core

Король 64-битных двухядерных платформ

MSI 64 NOW!
King of the 64bit Dual-Core Platform!

945P Neo Platinum



- Поддерживает двухядерные процессоры Intel с архитектурой 64-бит.
- Использует технологию "DTS connect", обеспечивающую 7.1-канальное аудио.
- Встроенная сетевая карта 10/100/1000 с интерфейсом PCI-E.
- Реализует технологию Динамического Оверклокинга 3-го поколения DOT3.

915P Neo2-F



- Поддерживаются процессоры Intel Pentium4 серий 5XX, 6XX (EM64T) и Celeron D серии 3XX в корпусе LGA775.
- Поддерживается память DDR2 400/533 объемом до 4ГБ.
- Встроенная сетевая карта 10/100/1000
- 7.1-канальное аудио

K8N SLI-F



- Поддерживает процессоры AMD Athlon 64/FX/X2 с двухядерной архитектурой.
- Два разъема расширения PCI-E x16 с поддержкой технологии SLI.
- SATA2 RAID (с ПО NV RAID), поддерживающий режимы RAID 0, 1, 0+1, JBOD.
- 7.1-канальное аудио, совместимое с AC'97 v2.3.
- Интерфейс IEEE1394.



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

Все вышеперечисленные функции опциональны для всех моделей MSI.
MSI - зарегистрированная торговая марка компании Micro-Star Int'l Co., Ltd.
Спецификации могут изменяться без предварительного уведомления.
Все зарегистрированные торговые марки являются собственностью своих владельцев.
Любые конфигурации, отличные от оригинальных, не гарантированы.

За дополнительной информацией обращайтесь
на www.microstar.ru

талии в Афганистане, по словам читающих газеты, — нонсенс, да и вообще Талибан вел совсем не такую войну, и совсем даже не американские морпехи были основной ударной силой коалиции.

Если же абстрагироваться от этих ошибок, то для тех, кто любит погонять танчики, игра, в принципе, может и подойти. Но, к сожалению, вместо стратегических ударов боевыми группами во время игры приходится думать о другом: как бы не застрял в кустах танк, а морпехи не побежали бы в другую сторону. ИИ в Will of Steel совсем не образцовый, а даже наоборот.

Графика в игре оставляет желать лучшего, а о наглядности мини-карты приходится только мечтать.

Вердикт шпильной комиссии: заменитель игрушечных танчиков.

«Подводная братва» (Shark Tale)

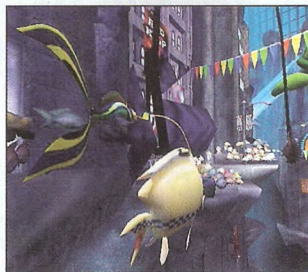
Жанр: Arcade/Adventure
Разработчик: KnowWonder
Рейтинг:



Вообще все локализации игр по мотивам свежее выжатых блокбастеров из разряда мультфильмов или фильмов — удовольствие сомнительное. Но такова наша доля, что мы

смотрим фильмы не в оригинальной звуковой версии, мультфильмы — тоже на русском или украинском, и играем, соответственно, в игры, переозвученные на русском. Так что половина оригинальных приколов чаще всего теряется, и, как в этом случае, в мультике «Подводная братва» мы не замечаем, что одна акула похожа на Роберта Де Ниро, другие рыбы — на Вилла Смита и Анжелину Джоли... Но все равно, какой же прикольный получился мульт! Такой же прикольной покажется игра нашим юным читателям, которые любят поплавать (в данном случае поплавать) по закоулкам, пытаться разобраться со всеми вражинами.

Во всех движениях Оскара — главного героя мультфильма, соот-



ветственно, игры — узнается Вилл Смит («Люди в черном», «День Независимости», «Враг государства», «Я, робот», «Метод Хитча»), который, между

прочим, начинал как исполнитель хип-хопа. Вот и в игре можно поупражняться в этом деле: завоюете ли вы сердца рыбок женского пола, зависит от того, что вы сбациаете под заводную музыку. А если у вас не получится — станете самым настоящим отстойным отстойком. Дерзайте! В игре нас ждут, конечно же, мини-игры и драчки в стиле кунг-фу!

Вердикт шпильной комиссии: Забудьте про Рыбку Фредди и про всяких губок в параллелепипедных штанах — Оскар жжет!

Barbie: Показ мод (Barbie Fashion Show)

Жанр: обучалка для девочек

Разработчик: Vivendi Universal Games International
Рейтинг:



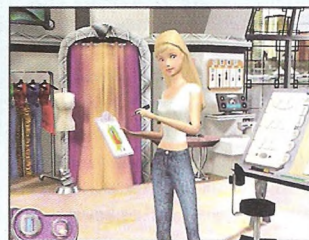
На нашей памяти мы впервые, наверное, обратились к теме игр для девочек. Но игры эти есть, они пользуются популярностью, и, в конце концов, — почему нет? Да, да и еще раз да!

Барби, как известно, самая продаваемая кукла в мире. И сколько Барби — столько и поклонников.

Есть даже специальный сайт, где все фанаты Барби могут обсудить новинки мод-

ных коллекций, обстановки и новых друзей самой известной куклы мира. А вот самим попасть на сайт со своими идеями вам дадут только теперь, с выходом этой игры!

Официальная локализованная версия дает такой шанс: создайте коллекцию модной



одежды для вашей Барби и ее подруг, выберите ткань, аксессуары, выберите музыку для показа мод — и вперед, к всемирной славе модельера! Думается, даже некоторые мальчики захотят сделать что-то эдакое, ведь среди модельеров, как ни странно, мужчин больше.

После того, как вы пройдете все обязательные задания, откроются новые возможности в создании вашего персонального шоу, а после того, как вы сделаете что-то стоящее, не забудьте опубликовать результаты творчества на сайте Barbie.com.

Вердикт шпильной комиссии: лучший первый шаг начинающего модельера!

В двадцатых числах сентября Pagan и Lich, как два Деда Мороза, слишком рано проснувшись от зимней спячки, ходили по коридорам издательства и, отлавливая блуждающих сотрудников, заставляли их вытаскивать конверты сначала из одного мешка, а потом из другого. Да, вы догадались, мы провели розыгрыш призов по подписной кампании на второе полугодие и по мобильному спецвыпуску!

Итак, чтобы не томить долго тех, кто и так уже намучался, ожидая подарка, сразу огласим весь список.

ПОДПИСНАЯ АКЦИЯ — подписка на второе полугодие 2005 года

Приз один, он же главный и поощрительный — внешний переносной винчестер на 250 Гб с самыми разными интерфейсами

Раздача всех призов второго полугодия!

от компании Seagate, согласно условиям акции, получает

- Алексеев Дмитрий Николаевич, г. Мариуполь, Донецкая область

Поздравляем, Дмитрий! К тому моменту, как Вы получите журнал, мы уже, наверное, свяжемся с вами по телефону. (Нехило подписался — повезло, однако!)

Акция Мобильного спецвыпуска журнала «Шпиль!»

В специальном выпуске журнала, вышедшем этим летом, вы могли найти купон и, выслав его нам по почте, могли принять участие в розыгрыше трех телефонов Alcatel 756 и пяти телефонов Alcatel 557. Желающих было море, кул с письмами весил много, но

мы смогли его поднять и, как мы уже говорили, устроить розыгрыш с участием группы незаинтересованных лиц из редакции журнала «Компьютеры+Программы», еженедельника «Computer World/Украина», тестовой лаборатории, отдела рекламы, отдела верстки и редакции Web-проекта издательского дома.

В итоге список победителей выглядит так:

- По одному телефону Alcatel 756 получают:
- Польщенко А. А., г. Цюрупинск, Херсонская область
- Руденко А. А., г. Одесса
- Теплов А. С., г. Кривой Рог, Днепропетровская область
- По телефону Alcatel 557 получают:
- Волков А. А., г. Киев

- Капленко Марина, г. Донецк
- Колебаев А. С., г. Киев
- Деревянкин В. В., г. Днепропетровск
- Махавкина Светлана, г. Мариуполь, Донецкая область

И еще один сюрприз от нашего Web-проекта. Главный редактор проекта Сергей Горохов так разошелся во время вытягивания конвертов, что, погорячившись, решил вручить еще один приз — поощрительный.

Футболку с логотипом нашего журнала (чисто от Сергея Горохова) получает

- Савчишин А., г. Львов

ПОЗДРАВЛЯЕМ!

Со всеми победителями мы свяжемся по контактному телефону, чтобы, согласно условиям акций, дать им возможность получить свой приз.

Редакция журнала «Шпиль!»

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

АДРЕНАЛІН

ЕКСТРИМ ШОУ



Гримуча суміш автоперегонів та шоу-бізнесу, приперчена безбаштовими коментарями найбільш розкутих ді-джеїв російського радіоефіру — Сергія Стілавіна та Генадія Бачинського.



© 2005 ЗАТ «1С». Всі права захищені.
© 2005 Gaijin Entertainment. Всі права захищені.

Condemned: Criminal Origins
 Action / Thriller

Выход: 2008 года (PC),
 2008 года (Xbox360)

ВИНОВЕН!

Приговор обжалованию не подлежит

Вот и подкралась незаметно осень в наши края. Листья желтеют и начинают потихоньку опадать, на улице потянуло прохладным ветром. Природа увядает, и эта «пора очей очарования» почему-то навеивает терзающие душу мысли о некой логической завершенности. Завершенности отстойного периода в игровой индустрии.

Итак, на повестке дня у нас новая игра от компании Mono-

lith – амбициозный проект под названием Condemned: Criminal Origins.

Condemned: Criminal Origins – это жуткий психологический триллер в духе фильмов «Семь» и «Молчание ягнят» с несущимся действием, сумасшедшим жестким драйвом, множеством перемещений (старые, заброшенные торговые центры и магазины, полуразрушенные здания заводов, метро, парки, городские трущобы), неординарны-

ми персонажами, морем насилия и отсутствием лирических отступлений.

Главный герой игры – Этан Томас – агент ФБР, которому поручено расследовать серию жестоких убийств в одном из бедных кварталов города. А дальше – государственные интриги, эксперименты с «переписыванием» человеческой личности, пластические операции, кровавые ритуальные убийства, убийцы, скрывающие лица под масками, кош-

марные галлюцинации, посещающие главного героя на месте преступлений, странные и зловещие бормотания грязных уличных сумасшедших, обитатели трущоб, неожиданно превращающиеся в озверевших тварей и, конечно же, реки крови и трупы, трупы, трупы...

Игра состоит из восьми связанных между собой детективных историй, в каждой из которых вам предстоит раскрыть череду убийств, найдя и отправив за решетку очередного се-





рийного убийцу. Пробираясь по изгаженным подворотням и залитым кровью подвалам, вам предстоит столкнуться с религиозным фанатиком, собирающим из частей человеческих тел идола; авангардным скульптором, убивающим людей для своих «произведений»; приверженцем древнего культа, оставляющего после себя на месте преступления темную ауру, превращающую окружающих людей в убийц; каннибалом, разделяющим своих жертв в надежно скрытом под землей помещении, и многими другими психами.

Расследование преступлений в Condemned осуществляется почти по той же схеме, что в Still Life и Fahrenheit. Вам предстоит собирать улики на месте преступления, отслеживать подозреваемых (фикси-

руя их контакты и передвижения



В кои-то веки в ФБР появился один толковый агент!

по городу), заниматься поиском информации о заинтересовавших вас людях, решать головоломки на основе оставленных убийцей хитроумных подсказок и прочее. В распоряжение Этану Томасу предоставлены такие полезные предметы, как лупа, пинцет, набор отмычек, детектор газа, шумовой анализатор, цифровая камера, диктофон, подслушивающее устройство, приборы ночного и инфракрасного видения, аэрозоль и различные световые фильтры для обнаружения скрытых надпи-

сей на стенах, специальное оборудование для проведения анализа ДНК, возможность использования компьютерной базы данных для установки личности по отпечаткам пальцев и многое другое.

Для удобства ведения расследования будущих детективов разработчики сделали в игре полноэкранный инвентарь с возможностью приближения предметов для их детального изучения и (если необходимо) исследования с помощью различных приборов. Все диалоги персонажей, а также выводы главных героев, фиксируются в специальном блокноте. Поэтому если в ходе разговора героев вы, считая ворон в окне, прохлопали важную информацию, которая могла хоть как-то помочь прояснить дело, всегда можно заглянуть в меню и прочесть весь диалог.

Поскольку компания Monolith прежде всего специализируется на создании FPS, то без жар-



ких батальных сцен в Condemned не обойдется. Сразу стоит отметить тот факт, что боезапас у всех видов огнестрельного оружия ограничен, а врагов более чем достаточно. Однако в качестве оружия вы можете использовать любые подручные предметы, которые вам удастся найти (поднять или отломать): кирпичи, трубы, куски мебели, гаечные ключи, лопаты, осколки стекла и т. д. Всего в игре будет предоставлено более двадцати типов вооружения, начиная от револьвера и дробовика и заканчивая ножами и топорами.

Враги в свою очередь далеко не идиоты и так же, как и вы, могут использовать в бою любые подручные средства. Вплоть до того, чтобы сорвать с петель дверь и постараться просто похоронить вас под ней.

По словам разработчиков, искусственный интеллект противников очень высок. Они запросто могут действовать несколькими группами, планируя совместные ловушки и операции. Кроме того, все они отчаянно борются за свою жизнь. Так, например, если у врага закончились патроны, а под рукой ничего подходящего нет, то он, скорее всего, бросится бежать. Если же зажать противника безоружным в углу, то он постарается оттолкнуть вас в сторону, а если находится возле окна – схватить и вышвырнуть наружу. Как вариант – враг может попытаться выхватить у вас из рук оружие. И если ему удастся это сделать, то он постарается не только от-

то сильным ударом можно, например, сломать человеку руку, ногу или выбить зубы. Раненный напарник может просто умереть от потери крови... Не говоря уже о том, что выстрел из дробовика в упор смертелен.

Визуальная часть игры создается с учетом последних технологических разработок. Активное использование игровым движком технологий Normal Mapping и Havok 3.0 для всех объектов создает иллюзию мира, живущего по своим законам. Отсутствие статического освещения, реалистичные модели персонажей, различные спецэффекты (включая зернистость экрана, переход к черно-белому изображению), используемые, чтобы подчеркнуть те или иные события игры, усилить напряженность и придать большую кинематографичность всему происходящему на экране.



править на тот свет вас, но и всех, оказавшихся поблизости и пытающихся оказать помощь, ваших сослуживцев.

Condemned достаточно реалистичная игра. Так, одним из важных нововведений стала имитация настоящей человеческой походки. При движении персонажа камера немного покачивается, а если вас ударят по голове – начинает дергаться из стороны в сторону. Более того, пока герой не оправится от удара, он не сможет смотреть прямо перед собой. Что же касается боев,

Подводя итог, могу сказать, что Condemned: Criminal Origins можно порекомендовать всем любителям Survival Horror, а также поклонникам психологических триллеров и крепких детективов. Ведь здесь фактически до конца игры будет неизвестно, кто же все-таки настоящий убийца: тот, кого благодаря вашим стараниям отправили за решетку, или главный герой, который просто сошел с ума.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru

Название: Heroes of Might and Magic 5

Жанр: Turn-based Strategy

Разработчик: Nival Interactive

Издатель: Ubisoft

Дата выхода: 1 квартал 2006

Официальный сайт игры: www.nival.com/homm5_ru, www.mightandmagicgame.com



Меч, магия и капля ностальгии



И сказали в Nival: «Не беда!
Подавайте "Героев" сюда!
Мы пришьем им новые ножки,
Они опять побегут по дорожке!»

«Доктор Айболит», remix

Всему когда-нибудь приходит конец...

Именно эти слова были первыми, что услышали фанаты серии «Героев Меча и Магии», запустив четвертую часть серии. Глаза горели, сердце отчаянно билось, из ушей шел пар, пальцы нервно постукивали по мышке. Красивая многообещающая заставка, знакомые логотипы и, наконец, новое меню игры. На душе праздник: дождались-таки продолжения любимой пошаговой стратегии. Но «рано пташечка запела». Уже через час игры сердце сжалось, пар из

ушей повалил с двойным напором от злости, в глазах заблестели слезы, а пальцы дрожали, все не решаясь нажать на кнопку мышки, курсор которой находился над ярлыком «Uninstall». Это был промах, неудача, провал, крах, конец, смерть, апокалипсис – называйте, как хотите. Ярким подтверждением тому стала компания 3DO, вскоре исчезнувшая с лица земли.

Кто-то сейчас понимающе похлопал бы меня рукой по плечу, кто-то – кирпичом по голове. Безусловно, есть и те, кому продолжение серии

по душе, но до недавнего времени это не меняло того факта, что «Герои» остались без создателя – эдакий сирота на вершине мира. Disciples почти избавились от главного конкурента, но ситуация сложилась, как в американских фильмах, где главный герой всегда неожиданно вставал после прямого попадания в него ядерной боеголовки.

Another turn of the page

Перед своей смертью великий воин передает меч своему ученику. Иногда этот меч прос-

то находит местный бард, становясь новым героем и выполняя квест. Таким образом, меч путешествует по миру, совершая подвиги один за другим независимо от того, кто стал его новым хозяином. Да, от хорошего меча, торчащего из брюха мирно отдыхающего на дороге огра, вряд ли кто-то откажется. И этим самым таинственным «кто-то» внезапно оказалась российская компания Nival Interactive, решившая, что хорошему мечу намного приятней вкус крови, нежели желудочного сока убитой зеленокожей твари. Вот





так «Герои Меча и Магии» получили костыли, пластыри, гипс, нашатырный спирт и прочую скорую помощь от новых разработчиков.

Не ожидая ни добродушного «спасибо», ни подбадривающего пинка фанатов, Nival приняли делать выводы из чужих ошибок. Есть одно простое, но важное правило – не пугать ежика голыми частями тела, пока его спина не станет похожа на голову Олмера. Засим и порешили, что всю информацию стоит держать в страшной тайне, пока фанаты не разнесут добрую половину компьютеров в здании компании в поисках скриншота. Но ведь конспирация существует для того, чтобы ее нарушать, а ежики – чтоб их пугали, а значит у Nival уже нет половины компьютеров.

Следующее мудрое правило гласит, что всё новое – это хорошо забытое старое. Но вспомнить то, что давно забыто, не так легко, как кажется с первого взгляда, поэтому ниваловцы решили, что на роль нового подойдет и то старое, которое еще помнят. Результат – «Герои 5» будут по основному принципу похожи на третью часть серии. Погдите, не переворачивайте страницу. Я не сказал, что это будет просто та же игра с новой графикой! Возрождение игры – дело тонкое: сначала надо провести процесс, чтобы убрать все недостатки, а это вам не <ctrl+z> и не <backspace>. Это как из рыбы кости извлекать – лишь после этого она станет мягкой и готовой к употреблению.

Процесс этот имеет необычное название...

Грандиозное извлечение костей

Или, по-простонародному, ГИК. Под этой аббревиатурой подразумевается процесс улучшения исходного материала: что убрали, вернули или изменили в игре.

Первое, что стоит упомянуть, – графика. (Читатель, раз уж ты хранишь, то хоть на журнале не спи.) Конечно, в каком продолжении не улучшают графику?! Но будьте терпеливы, ведь Герои наконец-то, впервые за многие годы, поставлены на полностью трехмерный движок. Все модели перерисованы заново, теперь они максимально детализированы, выглядят намного серьезнее и более угрожающе. Камеру можно крутить как душе угодно! Окружающая среда прорисована потрясающе: можно увидеть, как лепесток цветка колыхнется на вет-



ру (привет, Ground Control 2!). Ходят слухи, что графический движок взят (и доработан) из старого доброго проекта Nival «Проклятые земли», но я не возьму на себя ответственность их подтверждать или опровергать. С другой стороны, почерк «Аллодов 3» вполне заметен.

Думаю, всех намного больше интересует, что же изменили в геймплее. Что ж, по большей части изменения коснулись системы битвы: заново сделали тактически необходимую сетку, только теперь это не соты, а обычные квадраты. Вернули и стандартную систему поединка групп монстров «удар/ответный удар» (в прошлой части игры монстры атаковали друг друга одновременно, за исключением тех, что были с First Strike).

Все остальные обновления – доселе фанатами невиданные. Первое, разработчики раз в десять уменьшили поле



боя, утверждая, что это сделано для сокращения времени битвы. Но судить об этом будем позже, когда испытаем сие в действии. А вот герои нас ждут такие, что Чапаев рядом не стоял. Но это потому, что он по жизни просто не стоял, а лежал, стреляя из пулемета. Все герои – красавцы, что ни говори! Просто не герой, а гроза на поле боя! С другой стороны, за новы-

Фаерболы, гоги-магии... Как все это мне знакомо! Эй ты, скелет! Ты на Марсе в прошлом году не был?



ми текстурами мы будем узнавать всё тех же старых добрых героев, все с теми же старыми добрыми скинами, что были раньше. Ниваловцы прекрасно понимают значимость таких героев, как Сандро, Тарнум, Джелу и прочих, но на прямой вопрос об их присутствии отвечают коварной ухмылкой.



Теперь, получив в четвертой части хорошее количество туманов, герои решили изменить свою точку зрения о непосредственной участии в битве. Да, снова храбрые лидеры будут прятаться за спинами непобедимых армий и баловаться магией. Только на сей раз магия будет играть НАМНОГО более существенную роль в битве — можно сказать, даже большую, чем существа, боевые юниты. Ведь теперь в книге магии будут лежать не только заклинания, но и способности героев, в числе которых будет кратковременное участие в битве. Герой может неожиданно выскочить из своей уютной позиции и с криком «Я сводный брат Джеки Чана!» пнуть под зад ничего не подозревающих, мирно косящих вашу армию Архидьяволов (или других недружелюбных демонов), причем последние так и не поймут, кто их наградил прикосновением двух килограммов стали...

Зов природы

Сами существа тоже не обделены в сфере умений. Грифоны, например, покидают поле битвы и позже дают противнику понять, что такое «прямое попадание клювом в глаз с высоты 5000 метров». Архангелы по старинке воскрешают, паладины лечат, стрелки могут изрешетить сразу несколько отрядов, а Дьяволы вызывают не каких-то банальных Ice Demon'ов, а самых настоящих Pit Fiend'ов (существа шестого уровня, между прочим!).

Кстати, об уровнях существ: можете расслабиться, их снова

семь, и снова всех можно (и нужно) апгрейдить. Пока ничего не известно о «бездомных» существах, но, по информации надежных источников, они будут, но перестанут быть про-



стым инструментом прокачки героя — теперь спокойно выходить из замка можно будет только с существами как минимум четвертого уровня. В бою они будут более «живыми», то есть будут постоянно рычать, кричать, размахивать кулаками, мечами и топорами, а также показывать вражескому герою всякие неприличные жесты.

Помимо воинов с ближним и дальним боем, будут также чудики с массовой атакой. Последние будут без особых усилий справляться с армиями, которые любят принцип «Голодранці, геть до купи!». Конечно, будут и всякие волшебники, атакующие заклинаниями типа «цепная молния». Такие навороты заставляют больше думать о тактике. Но вот толь-

ко один крупный облом нас таки поджидает — драконов не будет. Нет, вру, они будут, но в качестве уникального юнита, Покровителя, охраняющего столицу. И у каждой расы будет свой крылатый. Только не надо плакать, ведь они обязательно будут раздавать всем и каждому, кто осмелится напасть на город.

Всего будет шесть рас: люди, демоны, нежить, еще одна, по словам разработчиков, «знакомая фанатам», и две совершенно новые. Мало, мало... Вот так вот.

Герои в киберспорте?! ГЕРОИ В КИБЕРСПОРТЕ!

Дождались революции!

Мультиплееру разработчики посвятили намного больше, чем положено пошаговой

у друга, съездил на пикник, вернулся — вот и пришло время твоего ответного хода. Но ниваловцы учли, что сетевую игру желательно ускорить, или же нужно хотя бы чем-то занять игрока на время, пока его соперник думает над своим ходом. Посему появился режим, в котором ожидающий может совершать разведку специальными юнитами и даже совершать небольшие диверсии. Но и этого оказалось мало, так что теперь в «Героев» можно будет играть в реальном времени! Битвы при этом будут похожи на сражения в японских RPG, где у каждого воина есть своя постоянно заполняющаяся «линия активности». Существа с заполненной линией могут действовать, но при этом одновременно с другими. Мудрено? Да, муд-



рено. Закручено? Согласен. Но теперь у этой игры есть реальный шанс появиться на WCG в следующем году или хотя бы через пару лет, и я искренне желаю «Героям» удачи. Нас ждет истинная революция в жанре и сильная пощечина Disciples'am. Ждем и грызем ногти на ногах.

...и всё когда-нибудь возвращается на круги своя.

Butcher



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

Корсары III



Чотири великі морські держави минулого ведуть боротьбу за панування в Карибському архіпелазі. Бажаючи заручитися підтримкою досвідчених мореплавців і славних бійців, губернатори наймають на службу корсарів. Йди на службу однієї з країн або стань вільним головорізом. На тебе чекає великий, сповнений небезпек і пригод світ, який живе власним життям і постійно розвивається, видовищні морські битви, дні і місяці нелегкого шляху в погоні за багатством і славою. Досліджуй безкрайні морські простори Карибів, борися зі штормами, бери на абордаж найкращі судна, захоплюй і розвивай власні колонії – ти сам господар своєї свободи. І якщо ти спритний і хитрий, хоробрий і рішучий – можеш не сумніватися: Архіпелаг буде твоїм!

© 2004 ЗАТ «1С». Всі права захищені
© 2004 Акелла. Всі права захищені



ABYSS LIGHTS

FROZEN SYSTEMS

Название: Abyss Lights: Frozen Systems**Жанр:** аркадный космический симулятор**Разработчик:** Abyss Lights Stud**Дата выхода:** октябрь 2006**Системные требования:** PIII-800, GeForce3, 256M ОЗУОтморозкам
посвящается...

Не часто разработчики радуют нас космическими или авиационными симуляторами. А если речь идет о советском девелопере... Кто же в этом виноват? Да сами геймеры! Им, видишь ли, подавай одни шутеры да стратегии,

а об остальных жанрах можно забыть. И все же приятно, что находится народ, который игнорирует таких геймеров и делает проекты, не забытые штампами и клише. Вот об одном таком проекте и пойдет речь, о проекте, который точно бы вышел удачным и юзабельным, но...

В одно прекрасное утро (или ночь) корпус кремнийорганической расы (тот, кто играл в Мастер оф Орион, поймет, что речь идет о чем-то типа живых камней) обнаружил, что путь в родную систему заблокирован и связь с отдаленными колониями потеряна. Проблема, ведь перемещение между сис-

темами осуществлялось с помощью врат для гиперпереходов, а врата, ведущие в родную систему, были заморожены/выключены/уничтожены неизвестным оружием нового поколения. «Вот е мазафака!» — сказала командование корпуса, вспомнив, что на носу увольнительные к Новому Году, и по-





спешило домой, чтобы передать весть о странном происшествии с вратами. Ввиду последних событий лететь домой пришлось окружными путями через целую сеть систем, поработанных жестокой расой космических кочевников. Теперь остается только провести по этим системам плазменным Мечом справедливости, уничтожая поработителей и объединяя освобожденные системы в единый флот...

Начнем обзор, пожалуй, с обсуждения ну очень маленьких системных требований, так как я уверен, что продвинутый пользователь на это обратит внимание. Фишка объясняется очень просто: игра будет больше аркадой, а не симулятором, а посему не требуется делать продвинутой физику с кучей наворотов, во-первых, и игра делается на собственном движке абис-лайтовцев (LVEngine), который оптимизирован под слабейшие системы, во-вторых. И не думайте, что из-за этого по графике игра отстает на десятилетие! На мониторе приятная красивая картинка, сразу виден продуманный дизайн кораблей, станций и игровой вселенной в целом – на объекты потрачены просто километры пикселей (большинство космических кораблей имеют круглые формы, и пусть меня задумает мышкой, если у них есть хоть один угол или неплавный переход).

Сомневающимся предлагаю закатать демку с официального сайта и самому убедиться. Одно плохо – на данный момент демка не раскрывает всех обещанных особенностей игры (нет рилтаймового морфинга, шейдеры еще требуют доработки).

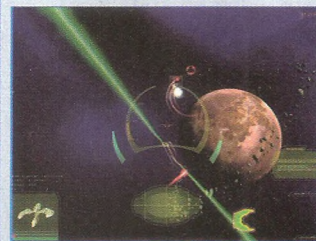
Что касается сюжетных и игровых особенностей, то о них начнем с приятной новости для всех ненавистников сражений в космосе. Разра-

ботчики решили разнообразить геймплей, добавив в игру миссии со сражениями на поверхности планет. Такие задания, по их словам, не будут в игре редкостью (тут, кстати, в основном морфинг и будет реализовываться). Самих миссий будет около двадцати, плюс к ним еще будет шесть второстепенных, выполнение которых не будет влиять на сюжет, а лишь облегчит дальнейшее прохождение сюжетных заданий. В основном нам будут давать локальные небольшие задания (защита и сопровождение конкретных кораблей, уничтожение разведывательного корпуса противника или зачистка сектора от противника), но это лишь в начале, ибо всем известна истина: чем дальше в лес, тем толще партизаны. Вот и наш флот к концу игры увеличится до неузнаваемости, и простейшие коммуникационные команды



(атакую, защищай, следуй), которыми будет обладать игра, будут активно юзаться для удачного прохождения игры. Всего игроку планируют дать показать шесть типов кораблей, среди них точно будут простые истребители, дестроеры и, если повезет, крейсера негуманоидных цивилизаций.

Планируется, что в процессе прохождения нам будут давать звания и постепенно повышать рангом (скорее всего, за количество уничтоженной техники), за это (по мне, самое интересное) нам будут добавлять экспириенс. Думаю, все знают, что наличие в тексте столь загадочного слова намекает на RPG-оставляющую. Удивлены, что в космический симулятор решили добавить пять-шесть навыков, которые можно будет прокачивать? А если учесть, что тюнинговать можно будет практически любую деталь корабля (будь то ядро ядерного двигателя



ля или лазерная наводка протонных торпед), становится ясно, что можно будет создавать уникальные для игры единицы. В игре разработчики решили отказаться от общепринятой системы сложности игры (легкая, средняя, сложная)

и решили встро-



В космосе меня укачивает, местами сильно

ить автоматический

менеджер сложности, который уже в процессе игры может десятки раз менять сложность, учитывая множество факторов ваших действий. Облом для манчкинов ☺.

Нужно упомянуть, что вселенная «Абис Лайтс» – это мир за тысячелетия до появления человечества, поэтому можно забыть о каких-либо общепринятых штампах в космических симуляторах (игра будет перестраивать многое с ног на голову, простейший пример – дизайн шатлов).

В общем, перед нами занятный проект из разряда интересных, но не таких многочисленных жанров. Причем в игре, как утверждают разработчики, основной упор делается на сюжет, продуманность игровой вселенной и оптимизацию графики под самые слабые машины. И хоть у разработчиков есть проблемы: проект их масштабный, но прецедентов у них пока нет, с издателем у них небольшие трудности, – но даже несмотря на изменение даты релиза, игра уже точно не за горами...

Legion, taller@mail.ru

Название: Ночной дозор**Разработчик:** Nival Interactive**Издатель:** Новый Диск**Жанр:** TBS/adventure**Системные требования:** Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video**Официальный сайт:** www.nival.com/nightwatch.ru**ОЦЕНКА:****Графика:****Геймплей:****Управление:****Звук:****Сюжет/концепция:**

7-

7

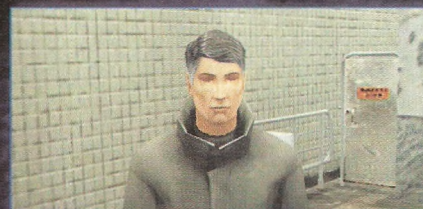
5

7

5

6

Полночный рыбнадзор



Уже неоднократно каждый из авторов нашего шпильного коллектива давал торжественную клятву под страхом наказания кнутом и при этом, что никто никогда ни при каких обстоятельствах не будет писать статей в стиле «затупившего разочарованного нытья обиженного поклонника» с элементами сарказма и ностальгии. Но нет же, после прохождения очередного

«шедевра», порожденного индустрией компьютерных развлечений, приходится браться за старое. То есть возникает непреодолимое желание нарушить нерушимое и накатать очередную тошнотворную «телегу».

Собственно, башковитые товарищи давненько подозревали, что с «Ночным дозором» что-то неладно. Уж больно его перед фанатами нахваливали, проводили всякие рекламные акции, привлекая остальных

игроков и делая упор на жуткую RPG-шность игры. Но стоило только вспомнить о грандиозных провалах других якобы «серьезных» игр по мотивам русских фильмов или книг, вроде «Бумера» и «Брата», как червячок сомнения вырастал до размеров песчаного червя Дюны.

К сожалению, ожидания оправдались, опасения подтвердились – «Ночной дозор» стал ночным узором, одинаково неприглядным и непонят-

ным как при свете дня, так и в сумерках.

Чтобы понять это, не обязательно быть поклонником творчества Лукьяненко. Для этого стоит перечитать книгу и посмотреть фильм, – особенно фильм. Глубоко копать не придется – всё плохое и так лежит на поверхности.

Программисты Nival в очередной раз покрутили движок Silent Storm: для проформы внесли незначительные изме-





нения, исправили физику, сделав ее более зрелищной, отловили вновь появившиеся баги, а также отрезали все элементы в SS, отвечавшие за тактику. Список доступных персонажей действий до безобразия краток. Так что всем поклонникам S2 и S3 не стоит надеяться, что они найдут в «Ночном Дозоре» какие-то из любимых им тактических элементов Silent Storm.

Исчезло многое, зато появилась возможность входить в Сумрак. Но не факт, что это положительная возможность. Вход в Сумрак – это отдельная песня в стиле группы «Ленинград».

Итак, Сумрак, по версии сотрудников Nival Interactive, – некий голубой туман, в котором все Иные серы, словно кошки ночью. Сама концепция Сумрака не выдерживает никакой критики – это некая плоскость, куда могут забредать посвященные Иные и там выяснять свои отношения или же творить другие непотребства. В Сумраке увеличивается эффективность заклинаний, причем у каждого класса персонажей она разная. Ко всем прочим причинам для недовольства добавляется и тот факт, что именно при боях в Сумраке наблюдается критическое и ничем не обоснованное (разве что дикий «туманом») снижение производительности системы. Наглые «лаги» имеют место быть при настройках, далеких от максимальных.

Дизайнеры, явно привыкшие рисовать валенки да телогрейки, честно попытались создать современные одежды для персонажей игры. Да вот только всё равно из-под джинсов и курток торчат сапоги да штаны подозрительно военного фасона.

Жестко зафиксированная под потолком камера не дает как следует рассмотреть героев с близкого расстояния. Но после просмотра пары тройки скриптовых роликов складывается впечатление, что все Иные – дерганые типички с перекошенными квадратными лицами.

Поскольку система SS претерпела, так сказать, неслабое обрезание, RPG-составляющая здесь исключительно в символическом виде. Имеется три класса персонажей: перевертыш, колдун и маг. Различия между ними, как ни странно, есть.

Если кто помнит, и в книге, и в фильме, созданном «по мотивам», присутствовала атмосфера. А вот в игре ее нет и в помине. Сюжет крив, но в то же время линейен. Ветвления есть, но их почти не видно. Несуразности начинаются с самого начала, когда главный герой категорически отказывается верить «во всё это», а через каких-то четверть часа уже лихо играет в Светлого Иного, причем без зазрения совести.

Сюжет – сплошные противоречия как книге, так и фильму. Антураж тоже не блещет.

К примеру, Ольга лихо является каждому встречному-попечечному, но в то же время использует самые примитивные заклинания. Светлые и Темные используют поразительно схожий набор умений. Да и сам главный герой местами не очень то и рвется защищать людей. К тому же напавал отражает почти открытое противостояние Иных во главе с сотрудниками обоих Дозоров. В общем, как ни приискорбно, безобразия налицо.

Но больше бьет по атмосферности игры звуковой ряд. Разумеется, все записано профессиональными актерами в самой настоящей студии. Но в том-то и дело, что это не должно быть услышано игроком. Звуки улицы должны быть звуками улиц, а не набором студийных аудиоэффектов.

В рекомендуемых системных требованиях значится Dolby Surround 5.1, но совершенно непонятно, зачем он там нужен. Тексты диалогов местами забавны, но только и всего. Артисты озвучивали персонажей явно без особого рвения – монотонно и невыразительно. Если во время столярных работ случайно стукнуть себя по пальцу молотком, то окружающие тут же удивятся красноречию и обилию услышанных витиеватых фраз. А вот персонажи «Ночного Дозора» отличаются редкостной флегматичностью, хотя в фильме бегали и орали, как резаные. Благодаря хорошо поставленной дикции говорящих, создает-

ся ощущение, что всё происходящее – не более чем плохо отрепетированный спектакль. К сожалению, подобная ситуация с озвучкой не на должном уровне весьма типична для российских игр и локализаций.

Утратив большинство ролевых элементов и приобретя сильно упрощенную боевую систему, «Ночной дозор» стал больше похож на адвенчуру, чем на тактическую RPG. Сделано это было исключительно для того, чтобы люди, далекие от компьютерных игр, но восторженные «Дозорами» Лукьяненко, купили игру и смогли в нее поиграть, не особенно напрягая извилины и не вникая в тактические тонкости, свойственные играм такого рода.

Можно ли сделать игру, достойную именоваться игровым воплощением культовой книги, меньше чем за год, пусть даже имея на руках хороший движок, хорошую команду и кучу прав на использование раскрученной торговой марки? Вряд ли. Во всяком случае, это дано далеко не каждому. И «Ночной дозор» в очередной раз это доказал, став одним из слабых проектов Nival Interactive. А ведь дурной пример заразителен! Стоит вспомнить, что по книгам Лукьяненко «Лабиринт отражений» и «Не время для драконов» также планируется делать игры. Остается надеяться, что они будут лучше этого «Дозора»...

Алексей Лещук
и его Злобная Личина

Если это и RPG, то
Иная. Да еще и не
иницированная



PC

PS2
PlayStation 2

G

XBOX

Название игры: Viewtiful Joe 2

Жанр: Action/Arcade

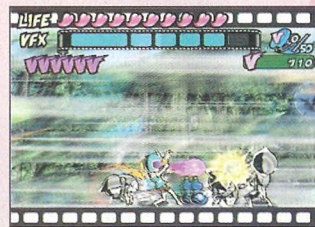
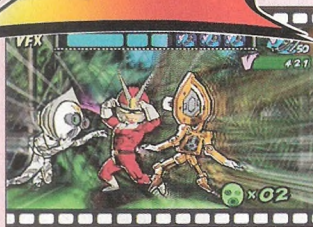
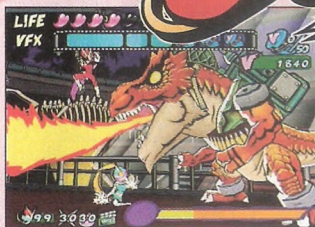
Издатель: Capcom

Разработчик: Clover Studio

Сайт игры: www.v-joe.net



ОЦЕНКА:	11
Графика:	11
Геймплей:	10
Управление:	11
Звук:	10
Сюжет:	5



Супергерои против Голливуда



Gelby



Captain Blue



Rosetta

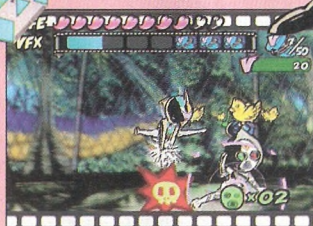
Молодая компания Clover Studio, состоящая всего лишь из сорока человек, известна своим умением создавать новаторские игры. Выпущенный разработчиками в конце 2003 года проект Viewtiful Joe sniskal славу не только уникальной игры, но и одного из самых громких хитов для платформ GameCube и PlayStation 2. Яркая смесь двухмерного платформера и beat'em-up с бесподобной «мультишной» графикой и антуражем напичканного спецэффектами блок-

бастера. Ни проработанных характеров персонажей, ни идеи, ни достойного внимания сюжета в Viewtiful Joe искать не надо, он выезжал лишь за счет оригинальности жанра, искрометного юмора, уникального стиля и динамичного экшена, которым была напичгована игра.

Не прошло и года, как эта замечательная игра получила продолжение. Все вышеперечисленное по-прежнему актуально. Viewtiful Joe 2 сумел сохранить присущий оригиналу шарм и одновременно вообрал в себя несколько новых идей.

Теперь их стало двое

Самым, пожалуй, весомым нововведением в Viewtiful Joe 2 стало введение второго игрового персонажа. Подружка протагониста Сильвия, спасенная им в первой части игры, в сиквеле примеряет на себя одежду супергероини и вместе с Джо отправляется вершить мщение наказаниями яростными. Их цель: злодейски настучать великому и ужасному Черному Императору по его злодейскому





чайнику за то, что он для осуществления своих коварных планов вознамерился украсть все радужные статуэтки «Оскар».

Вся изюминка в стиле!

Краеугольным камнем игрового процесса по-прежнему



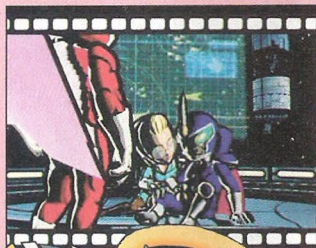
стрельного оружия. Следует учесть и тот факт, что это умение не только увеличивает силу атаки, но и позволяет собрать, например, в три раза больше бонусных предметов. Есть, впрочем, у Replay и побочный эффект – если в самый ответственный момент Сильвию ударит враг, то по-



разработчики ввели в игру возможность менять героев в любой момент простым нажатием «шифта». Отчасти это продиктовано банальными соображениями облегчения жизни игрокам, отчасти тем, что на каждом уровне предусмотрены загадки, решение которых предполагает смену героев. К слову, все голо-

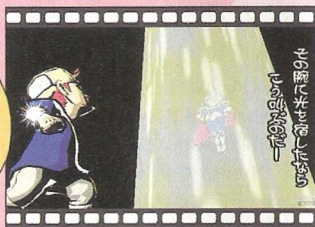


данные с использованием технологии Cel-Shading, обилие спецэффектов и стилизация под комикс делают игру визуально просто бесподобной. Не обошлось в Viewtiful Joe 2 и без искрометного юмора. Так, разработчики откровенно высме-



являются

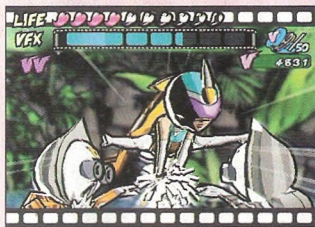
спецприемы персонажей. Так, Джо может активировать режим slo-mo, чтобы уклоняться от атакующих ударов врагов и наносить точные контрудары; может ускорить время – и в течение нескольких секунд смести со своего пути добрый десяток противников; наконец, приблизив к себе камеру, он может наносить сокрушительные повреждения. Однако самым, пожалуй, интересным приемом под названием Replay обладает Сильвия. Благодаря ему девушка может три раза повторить свое последнее действие – к примеру, от души врезать врагу по голове или выстрелить из огне-



Blade Master Alastor

следствия этого столкновения тоже изрядно усилятся.

Различия между персонажами условны – игровой процесс не изменится, независимо от того, какого героя вы выберете для прохождения уровня. Разница состоит лишь в том, что играть за Сильвию на порядок проще – слабые духом и пальцами для прохождения наверняка предпочтут именно ее. Джо обладает поистине огромным набором ударов и комбо-атак, но у девушки имеется повышенная скорость и бластер, заряженный «Силой Любви». Впрочем, для того чтобы вы не терзались проблемой выбора,



воломки достаточно просты и для их успешного решения, как правило, требуется использовать тот или иной прием.

Заработанные во время прохождения уровня очки вы можете потратить на покупку новых приемов, оружия и увеличения различных параметров (например шкалы жизненной энергии) ваших героев.

Игра не очень длинная, как и все аркады, но при последующих прохождениях появляются новые персонажи (впрочем, на всё тех же локациях). Так, например, одним из новых героев с легкой руки разработчиков стал Данте из популярного сериала Devil May Cry.

Разве можно остаться равнодушным к этой игре?

Как и оригинал, Viewtiful Joe 2 может похвастаться восхитительной графикой. Яркие, красочные локации, трехмерные модели персонажей, соз-

Милочка, стиль 60-х сейчас не в моде – все современные девушки выбирают стиль милитари!



ивают штампы голливудского кинематографа и многие популярные фильмы. Например, «Парк юрского периода» Стивена Спилберга или «Семь самураев» Акиры Куросавы.

Как итог, Viewtiful Joe 2 – это новое, громкое слово в старом жанре. Нельзя гарантировать, что игра понравится абсолютно всем, но увидеть ее должен каждый. В целом, рекомендуем тем, кто уверен, что японское – означает хорошее, а также всем алчущим до новаторских идей.

Ольга Крапивенко,
helga666@mail.ru



Название: Велиан (Operation: Matriarchy)

Разработчик: MADia Entertainment

Издатель: Buka Entertainment

Жанр: FPS

Системные требования: Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

Сюжет/концепция:

4+

4

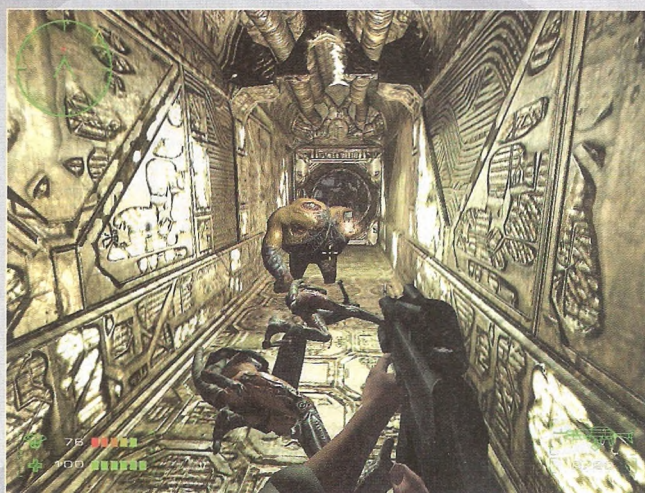
3-

7

3

5

Плоский матриархат



Ничто не предвещало беды, пока не выяснилось, что для полного счастья этому чудесному осеннему номеру не хватает замечательной жизнеутверждающей рубрики «Ацтой». А чтобы свято место не пустовало, соответствующей директивой «сверху» было предписано ликвидировать такую вопиющую оплошность.

Первоначальные поиски свежего и актуального ацтоя

не дали положительных результатов. Возмущенная таким противоестественным положением дел, команда борцов в лице завсегдатаев форума и сотрудников журнала удвоила усилия. Не прошло и полгода, как поиски увенчались уверенным успехом.

Итак, антигероем этого номера стал шутер российского разлива, оснащенный кратким и малопонятным названием «Велиан». При всех иных равных условиях игру

с огромной натяжкой можно было бы классифицировать как «третий сорт – не брак», однако громкие голословные заявления о невероятной крутизне данного продукта изменили наше мнение. Слова с делом разошлись в прямо противоположные стороны, а несчастные обыватели снова остались в лопухах у разбитого кармана.

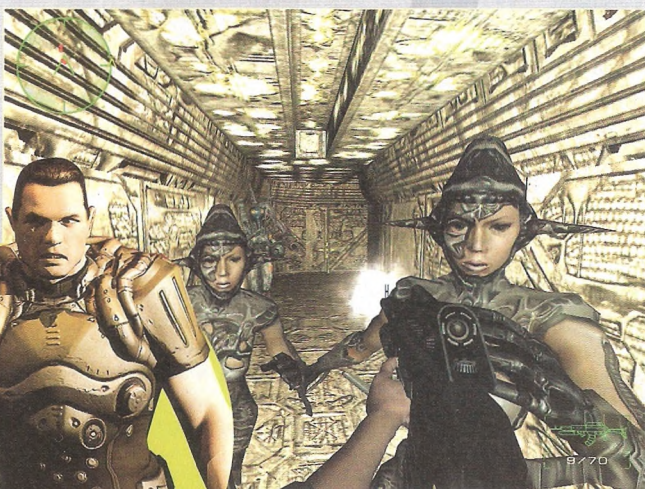
Для затравки стоит живописать сюжет игры.

В далеком будущем на весьма отдаленной планете

Велиан происходит неприятность в виде эпидемии неизвестного вируса, превратившего все женское население планеты в некий рой, наделенный коллективным разумом и, предположительно, управляемый неизвестными инопланетными формами жизни. Мужское население пыталось воспротивиться такому ходу событий, но преобравшееся женское население мигмом превратило весь сильный пол в материал для генетических экспериментов



Подобные текстуры я встречал только в одном месте и называлось оно Hell on Earth. Неужто за 10 лет ничего не изменилось в плане графики?





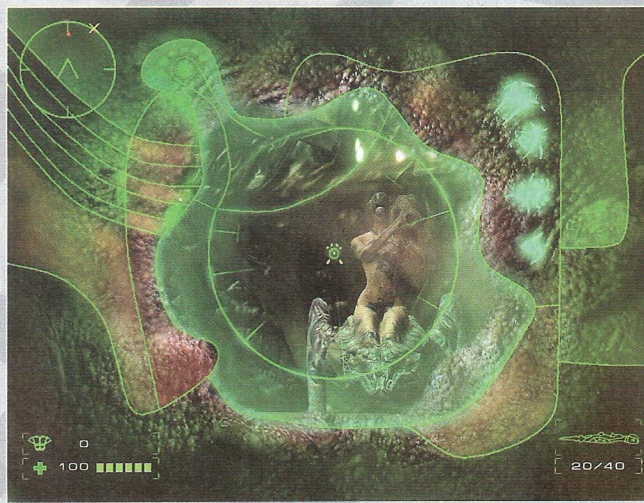
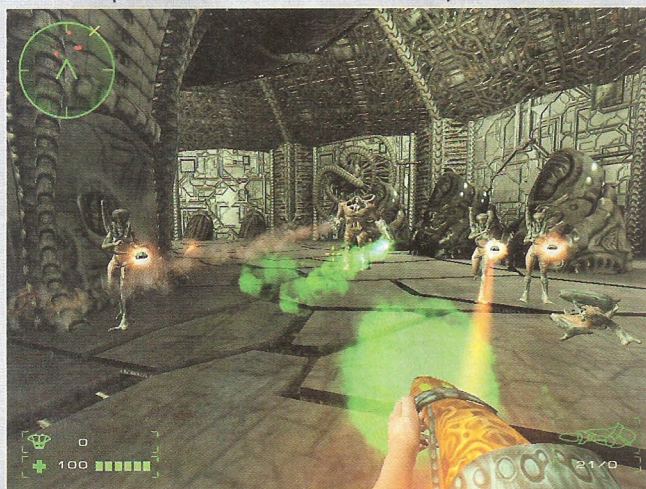
и дешевую подконтрольную рабочую силу. Вся планета превратилась в странный матриархальный улей. Не на шутку встревоженное межгалактическое сообщество посылает отряды специально обученных военных для исследования аномальных явлений на Велиане. Игроку в роли бравого вояки предстоит всех убить, а затем докопаться до сути проблемы с последующим ее устранением.

Сюжет с горем пополам прокатывается, но методы его подачи, а именно в виде куцых скриптовых роликов на движке игры и голого текста мелким шрифтом, абсолютно никуда не годятся. Такая попытка скормливания больших объемов информации игроку заведомо обречена на провал – FPS не RPG, играющий в шутер изначально не настроен нагружать себя длинными текстами, не имеющими никакой практической пользы.

Другим сомнительным достоинством игры можно назвать

графику. Дизайнеры честно пытались нарисовать всё поярче да покрасивей. И так же честно потерпели сокрушительное поражение в этом благом начинании. «Зараженные» девицы являются вялыми попытками пойти по стопам известных художников, рисующих зажигательные картинки в стиле фэнтези и киберпанка, но, увы и ах, творения художников из MADia Entertainment больше всего напоминают плоские анекдоты. Хотя бы потому, что большинство моделей кажутся действительно плоскими.

Ландшафты производят намного лучшее впечатление, но не везде, а в строго отведенных для этого местах, не испорченных нагромождениями однотипных элементов. Чтобы подсластить без того неаппетитную «пилюлю», дизайнеры использовали bump-mapping сверх всякой меры. Результат налицо – взлеты и падения производительности почище катания на американских горках.



Неприглядную графику дополняет корявенькая, хромающая на все конечности анимация. Ничего не поделаешь – особенности движка. А всё дело в том, что «Велиан» использует переработанный и усовершенствованный движок другой игры – футуристического симулятора «Шторм», предыдущей игры той же компании разработчиков. Воистину, рожденный ползать летать не умеет ☹. Отсюда у всех возможных недостатков игры ноги и растут.

Звуковое сопровождение творящегося на экране безобразия можно обозначить не иначе как форменный кошмар для меломана. Знающие люди и злые языки утверждают, что половина звуковых эффектов позаимствована опять же из «Шторма», а другая – из бесплатных сетевых аудиоархивов. Ни о каком студийном озвучивании, кажется, не шло и речи. А если это и студийная озвучка, то разработчикам нужно срочно забыть дорогу в эту студию.

И, наконец, пара веских фраз о геймплее. Игровой процесс старательно скопирован с другого «хита всех времен и народов», «трижды убийцы Doom 3», продукта под названием «Kreed». Кто играл, тот всё понял, кто не играл, но слышал отзывы, тоже всё понял, кто бывал в Интернете и читал немодерируемые комментарии, тот тоже всё понял. Добавить к этому что-то еще уже очень и очень сложно, потому как «Kreed» – явление сугубо непечальное.

От начала и до конца «Велиан» – игра не из лучшего десятка, хотя многие всё еще пытаются доказать обратное. Однако корявая правда четко поглядывает сквозь сладенькие обещания, подкрашенные картинки и красивые видеоролики. Под определение «must have» подходят совсем другие игры, до которых «Велиан» не дорасти никогда.

Злобная Личина



PC

PS2
PlayStation 2**Название:** D&D: Dragonshard**Разработчик:** Liquid Entertainment**Издатель:** Atari**Жанр:** RTS**Системные требования:** Pentium 4 1.5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб 3D Video**Официальный сайт:** www.atari.com/dragonshard**ОЦЕНКА:** 10+**Графика:** 9**Геймплей:** 11**Управление:** 9**Звук:** 9**Сюжет/концепция:** 10

Дата выхода такого хита, как «D&D: Dragonshard», неоднократно переносились, но ради такого дела можно было подождать до осени. Тем более, что для геймера нет ничего лучше оправдавшихся ожиданий.

«Ведите глобальную войну на поверхности – под ней вас ожидает RPG», – примерно так переводится один из главных слоганов игры. И действительно, под зем-

лей, где лежат развалины великих городов прошлого и прячутся свирепые монстры во тьме, игровой процесс приобретает поразительную схожесть с ролевыми играми. Это достигается с помощью огромного количества скоротечных дополнительных заданий, множества разнообразных скриптовых сцен, а также различных артефактов.

Ролики на движке игры немного корявы, но тут уже ничего не попишешь. Систе-

ма постройки поселений в специально отведенных для этого местах, как дань моде, реализована очень грамотно. В добавок ко всему заявленная специфика строительства вносит немало интересных моментов в процесс создания базы. Лимит населения увеличивается пропорционально застройке территории, равно как и при модернизации зданий.

Ресурсов немного – XP, золото и магические кристаллы (dragonshards). Экспа добыва-

ется на поле боя путем ликвидации врагов, а также из свитков, получаемых за выполненные задания. Золото поступает в качестве налогов, добывается из сундуков с сокровищами или же сыпется из поверженных врагов. Кристаллы по ночам падают с небес; при этом находиться в зоне метеоритного дождя крайне нежелательно – летящие на огромной скорости осколки наносят ощутимые повреждения войскам и строениям. Процедура ремонта не занимает много времени и внимания – достаточно пару раз щелкнуть мышкой. Сам процесс сбора ресурсов выглядит весьма живописно. Хотя бы потому, что в основном этим занимаются сами войска. Найдя россыпи кристаллов или сундук с золотом, бойцы откладывают оружие в сторону и начинают лихо рассовывать добычу по карманам.





Каждая из построек имеет ступенчатую систему апгрейдов, то же самое можно сказать и о производимых этими зданиями войсках. Все усовершенствования носят комплексный характер и потому стоят недешево.

Все герои и высокоуровневые воины имеют в своем арсенале самые разные специальные способности, в большинстве случаев самым кардинальным образом решающие исход того или иного сражения. Но чтобы воспользоваться ими, необходимо сначала нанести противникам определенное количество урона. В такой ситуации пользоваться специальными способностями намного труднее, в отличие от того же «WarCraft III».

В начале каждой миссии можно выбрать героя, наиболее эффективного в сложившейся обстановке. Каждый из героев обладает уникальным набором навыков и глобальным бонусом,

распространяющимся на все войска без исключения.

Благодаря множеству артефактов и волшебных вещей, войскам и героям можно преподнести множество бонусов, как постоянных, так и временных. Все эти штучки крайне полезны, продлевают жизнь войнам и упрощают прохождение. Помимо собственных войск, в D&D: Dragonshard можно воспользоваться услугами квалифицированных наемников, отличающихся от обычных бойцов только тем, что они не могут собирать ресурсы.

В перерывах между миссиями можно и нужно заняться героями — наполнить или почистить их «походные сумки»,



Что же это за игра, где шмот не решает, а приравнивается к другим ресурсам?



побелить-покрасить, завязать шнурки, накормить манной кашей. Разумеется, не за бесплатно, всё стоит звонкой золотой монеты, а кое-что стоит очень дорого.

Субъективно графическое оформление D&D: Dragonshard напоминает удачную комбинацию такого мегахита, как Warcraft III, и другой, гораздо менее популярной RTS, Armies of Exigo. Никаких новомодных излишеств, всё просто, но со вкусом.

Самым главным является превосходно выдержанная стилистика Эберрона, пейзажи, монстры и постройки словно сошли с живописных



страниц всевозможной литературы по сеттингу. А уж оригинальности шедевр Кейта Бейкера (Keith Baker) не занимать — вселенная, где технология основана на использовании магии, уже сама по себе нечто из ряда вон выходящее.

Звуковой ряд насыщенный, музыка отлично гармонирует с происходящим на экране. Легкие оркестровые композиции идеально соответствуют фэнтезийному антуражу игры.

Управление осуществляется горячими клавишами, всё просто и удобно. Интерфейс занимает минимум места, позволяя видеть происходящее едва ли не на весь экран. И лишь вредное поведение камеры иногда способствует возникновению намека на недовольство.

Яркая, необычная, оригинальная, на удивление динамичная D&D: Dragonshard затягивает всерьез и надолго. А разве не это нужно настоящему геймеру для полного счастья?



Game Convention 2005 в Лейпциге — «креатифф» по-немецки



Если бы вы любили играть в аналогии, то что бы вы ассоциировали со словом «Германия»? Пиво — это раз, быстрые и надежные машины — это два, дешевое эльфийское порно — это три, вкусные сосиски — это уже четыре, и, пожалуй, «Гитлер капут» — это пять... И все! Это основное, что приходит на ум.

Но с недавнего времени между пивом и машинами втискивается еще одно слово, вернее, словосочетание — «ярмарка компьютерных игр». Иными словами, неповторимый и неотрашимый Game Convention, что

ежегодно проходит в известном немецком городе Лейпциге.

Однако до недавних пор предыдущие выставки GC, коих было три, как-то не особо привлекали внимание. Подумаетесь, ярмарка, ну, выставка. Их сейчас везде полным-полно, хоть ушами кушай. Ног не хватит их все обойти. Но последняя, проходившая с 18 по 21 августа



этого года, просто-напросто побила все возможные рекорды, заткнув за пояс даже таких страшных и ужасных воротил, как E3, поэтому GC'2005 на долгое время останется в сердцах и на серверах. Действительно, собрав в своих гостеприимных

залах свыше 110 тысяч человек (тут нет опечатки, именно 110 тысяч), GC переплюнула «трижды Е» с его какими-то жалкими 70 тысячами посетителей. Кроме того, общая площадь комплекса, где проходило это действо, составляет 80 тыс. кв. метров, то есть с последнего раза она возросла вдвое. Выставку посетило около 2000 журнали-



стов и более 270 компаний-участников! Цифры, согласитесь, внушительные и, что самое главное, абсолютно честно заслуженные. Не верите? Тогда буду вас убеждать.

Как вы думаете, что такое настоящая ярмарка? Не только

компьютерная, а вообще? Правильно, в первую очередь — это праздник. Как показал удачный опыт, у немцев получилось его организовать, да еще с каким размахом! Большие деньги, умноженные на креатив и опыт в этой сфере, дали воистину потрясающий результат. Game Convention похожа на большую красивую игрушку, яркую и красочную, из которой доносятся приятные звуки (в этот раз звуки издавал пражский симфонический оркестр, который исполнял музыку из популярных игр). GC привлекает и завлекает посетителей, очаровывает, как заволаживает маленьких детей новогодняя елка. Но это, так сказать, импрешен, потрясающую атмосферу на бумаге не передать, однако я попробую.

Отдельным словом стоит пройти по оформлению стендов. Действительно, работа дизайнеров просто впечатля-



ет. Если и можно было передать смысл и атмосферу каждой игры (или чего там привезла пестрая братия умельцев) одним (не)большим стендом, то им это несомненно удалось. Тут вам и жуть урбанизированных бетонных джунглей, и болотистые местности, и даже зеленый-зеленый сад стенда «Майкрософта». В общем, кучка маленьких мирков в одном флаконе.

Еще одной радостью и обязательным атрибутом стала раздача огромного количества подарков, таких как ком-

то, весь турнир был абсолютно стандартным, и ничего экстраординарного, кроме основного приза, замечено не было.

Также в рамках мероприятия в первый день выставки прошла конференция разработчиков под названием GCDC (Games Convention Developers Conference), в очередной раз побившая собственный рекорд явки со стороны девелоперов – 500 участников, явившихся на этот слёт игроделов. Также здесь присутствовало немало звездных личностей, мэтров, так сказать, таких как Билл Роу-

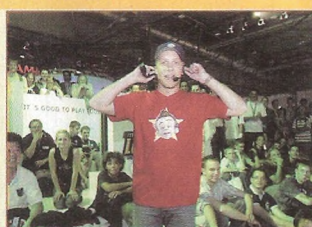
тых гостей выставки, которых было немало, и еще о тысяче увиденных новинок. Чтоб охватить как можно больше имен, ограничусь лишь списком разработчиков и их детищ, которые были обнаружены в зоне ярмарки:

- «1C» (Parkan II и т. д.)
- Vivendi (F.E.A.R.)
- UbiSoft (Dark Watch, a.k.a. «Ночной Дозор», King Kong, Prince of Persia 3)
- Electronic Arts (куча проектов)
- Konami (Curse of Darkness)
- THQ (MotoGP 3, Company of Heroes)

- лучшая игра для персональных компьютеров – F.E.A.R.
- лучшая игра для Sony PlayStation 2 – Peter Jackson's King Kong
- лучшая игра для Xbox – Burn Out Revenge
- лучшая игра для Game Cube – Zelda: Twilight Princess
- лучшая игра для PlayStation Portable – Ridge Racers
- лучшая игра для Nintendo DS – Nintendogs
- лучшая игра для Game Boy Advanced – Fire Emblem: Sacred Stone



плекующие, разнообразные игрушки и сопутствующая атрибутика к ним, софт и тому подобные чудеса. Конечно, той дикой мега-лавы GC'2004, когда под конец щедрые финны просто так дарили народу Nokia N-Gage, уже, к сожал-



нию, не было. Но, тем не менее, самые быстрые и жадные до халявы геймеры без гостинцев домой не ушли, это факт.

Самым большим подарком, без сомнения, стал призовой фонд в 25 тысяч евро турнира по компьютерным играм, который прошел под эгидой Intel и ESL – Electronic Sports League (Лига Электронных Видов Спорта). Согласитесь, совсем даже неплохо, учитывая локальность мероприятия. Кроме того, специально для показа отборочных туров и презентации игр в целом в одном из павильонов Выставки был построен специальный кинотеатр площадью 1300 квадратных метров и рассчитанный на 280 зрителей (оцените размах действа!). В общем-

пер (возглавлявший в Blizzard разработку Diablo, Warcraft и других культовых игр, а ныне занятый со своей Flagship Studios разработкой Hellgate: London) и Питер Молинье (экс-Bullfrog, а ныне Lionhead Studios – разработчик Black&White, Dungeon Keeper и других). Также стоит отметить, что первый день был закрыт для посещения всеми желающими – посидеть на многочисленных пресс-конференциях и посмотреть на продукцию коллег могли лишь профессионалы и пресса.

Среди презентаций стоит отметить долгожданный всеми консольщиками Xbox 360 от Microsoft и малютку PSP от Sony. А из игр героем ярмарки можно назвать Gothic 3, незавершенную версию которой разработчики показывали фанатам. Еще были замечены конференции на тему использования информационных технологий в учебе и жизни.

Здесь стоило бы еще рассказать обо всех тех знамени-

- Atari (The Matrix: The Path of Neo, Crash Day)
- Midway (Unreal Tournament 2007)
- Activision (Call of Duty II, Tony Hawk's American Wasteland, Star Wars Battlefront II, Star Wars: Empire at War)
- Edios (Tomb Raider, Hitman: Blood Money, Commandos Strike Force)

Кроме того, ведущие игровые журналисты Германии таких известных журналов, как Gamestar, Video Games Actuel, Computer Bild Spiele, SFT, PS2 Magazine, а также ряд представителей зарубежных (не немецких) изданий и интернет-ресурсов составили рейтинг The Best Games of GC'2005. То есть, выбирали лучших из достойнейших. Судили, правда, сами, но, наконец, добавили SMS-голосование «Выбор игроков», чего не было на предыдущей ярмарке.

Итак, вот итоги этого чарта во всех номинациях:

- лучшая мобильная игра – The Sims 2
- самый оригинальный проект – Fahrenheit
- выбор игроков – Bet On Soldier

Вот такие вот они, буржуинские вкусы...



Хотелось бы, в принципе, сравнить GC с нашими отечественными ярмарками типа «Игрограда» или хотя бы российского КРИ... но, к сожалению, не получается. Слишком велика разница в весовых категориях – на фоне увиденного в Лейпциге родные выставки, как ни прискорбно, находятся примерно на уровне школьной самостоятельности по сравнению с профессиональным спектаклем... Что ж, будем ждать, что и у нас когда-нибудь появятся ярмарки такого класса и величины. Мы – пресса и зрители – готовы, а готовы ли разработчики?

Tosin K. при моральной поддержке домогательной панды Киев – Лейпциг – Киев

ТНМК

Вот спросите меня, какими я представляю Фагота и Фоззи из ТНМК. А никак я их не представляла. Чтобы слушать их музыку, совершенно не нужно забивать голову подобной ерундой. Даже перед интервью в голову лезла всякая всячина: крутые парни, всё такое...

И вот – уютная книжная кофейня «Бабуин». Конец дня. Конец лета... Было безотчетно грустно... Но это было ровно до той минуты, пока не появились ребята. Мир перевернулся...

С такими я бы и в разведку...

– Расскажите, чем занимаетесь сейчас?

Фагот: Альбом пишем, снимаем новый клип, причем клип сняли на мобильный телефон, а самое главное сейчас – альбом доделать. Поэтому каждый день в процессе. Устали, конечно. Всё навалилось и всё надо успеть.

– А как же отпуск, лето, пляжи?

Фоззи: Да что там пляжи... Зато мы в кино снялись.

Фагот: Да, вместо отпуска на море. На ялтинской киностудии москвичи снимали кино. Руслан Бальтцер – режиссер, снявший обе части «Даже не думай» – работает

сейчас над фильмом «Ненасытные». Сейчас они его монтируют. Мы снялись в эпизоде, где сыграли самих себя, правда, немножко более крутых. Такими, по идее, люди видят богатых рэперов – на дорогах машинах с девушками-красавицами. Посмотрим, что получится.

– Понравилось амплу актеров?

Фоззи: Забавно. Хотя, вообще-то, это нудное занятие. Интереснее заниматься музыкой: приехать, в идеале, за пятнадцать минут до выхода на сцену. А кино – это затянутый процесс. В кино тебе нужно делать всё то, что сказал режиссер, нужно войти в образ, а это не так просто. Хотя, во всем есть свои плюсы и минусы. Этому профессионально учатся, а мы – так... лишь чуть-чуть коснулись.

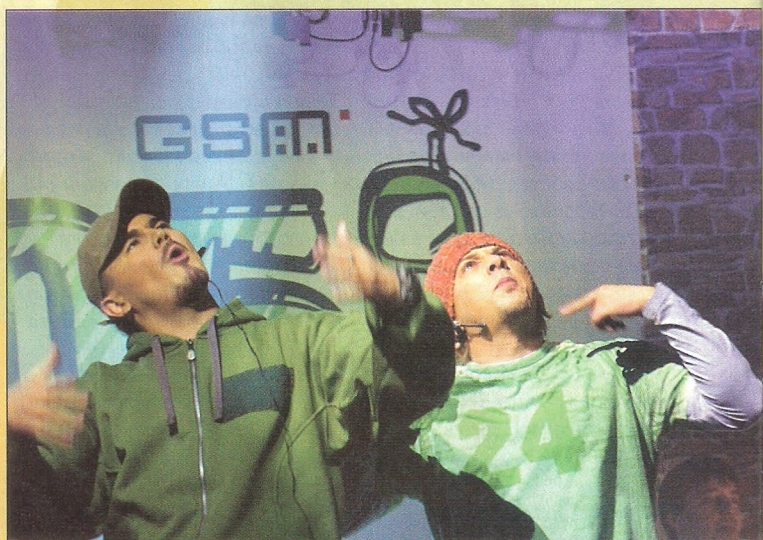
– Больше никто не приглашал?

Фоззи: Это, кстати, было впервые. Недавно на «1+1» показывали сериал «Свадьба Барби».

Фагот: А снимали его, между прочим, еще два года назад.

– И кого вы играли в «Свадьбе...»?

Фоззи: Снова самих себя. В принципе, всё понравилось, но, опять-таки, процесс съемки был слишком затянут. Каждая сцена снимается очень долго. И на съемку того эпизода, который на экране длится пятнадцать-двадцать секунд, может уйти целый день.



– Кого-то из актеров можете выделить?

Фагот: В «Ненасытных» снимались молодые ребята – это молодежная комедия. В общении ребята хорошие, играют здорово, а как всё это потом будет выглядеть – посмотрим. Одну из главных ролей играл внук Олега Ефремова.

Фоззи: Изначально они хотели, чтобы снимался Андрей Панин, но у него не сложилось. А жаль.

– Получается, что этим летом вы вообще не отдыхали?

Фагот: Мне повезло, я на неделю в Турцию махнул. Только начал было выдыхать суету, как уже обратно нужно было лететь. Так что лета у нас фактически не было.

Фоззи: Мы решили посвятить его альбому.

Фагот: Допишем, издадим, в тур съездим, а потом уже отдохнем. Тогда можно будет махнуть куда-нибудь.

Фоззи: В горы, например, дней на десять.

– А как и где вы обычно любите отдыхать?

Фагот: Там, где тихо и никого нет. Самый главный отдых – это когда нет шума вообще!

– Необитаемый остров?

Фагот: Да, это идеальный вариант.

Фоззи: Именно. Следующий шаг в жизни – покупка необитаемого острова.

Фагот: А пока находим необитаемые островки на суше. В Ки-

еве есть обожаемые места, в которых можно отдохнуть душой. Например, потрясающее место на Китаевской горе, это практически выезд из Киева. Там стоит Китаевский монастырь, озера, кельи монашеские... Тишина! Приезжаешь туда, выходишь из машины – и звуки выключаются... Уши сразу начинают отдыхать.

Фоззи: Когда нормальные люди отдыхают, мы работаем, и наоборот.

– А в тур когда собираетесь?

Фагот: Думаю, в конце сентября. Альбом будет называться «Сила». Сила – это глубокое слово с глубоким подтекстом. Мы хотим этим альбомом открыть элементы силы, не примитивной, не в банальном смысле слова, а шире, глобальнее. Это будет ТНМК, но не сборник песен, а новая веха. Хочется верить, что альбом получится зрелищнее, чем все предыдущие.

– Уже есть любимые песни в новом альбоме?

Фагот: У каждого – свои.

У нас же семь человек в команде. Наверняка кому-то нравится одно, кому-то другое, а кому-то – и то и другое.

Фоззи: Свой альбом нужно прослушивать приблизительно через полгода, чтобы оценить его как обычное музыкальное произведение. А пока всё в процессе.

– Кто занимается вашим стилем, имиджем?

Фоззи: Мы же не девочки, чтобы задумываться, в чем вы-



ходить на сцену. Есть человек – Светлана Власюк, – который нам помогает. Иногда бывает тяжело найти то, что надо.

Фагот: Скажем, ты знаешь, чего тебе хочется, как это должно выглядеть. Но вопрос – где это найти? Светлана помогает. Она наш большой друг и благодаря тому, что мы с ней сотрудничаем больше пяти лет, она умеет чувствовать наше настроение.

– У вас случилось так, чтобы человек за короткий срок – несколько минут, часов – становился другом «на всю жизнь»?

Фагот: Так у нас получилось с Сергеем Сивохо. Мы пришли к нему на съемки программы «Как стать звездой» и не знали, как его зовут. Да, видели по телевизору пару раз, да, знали, что это Сивохо, и всё. И вот перед началом съемки мы у девушки-администратора спрашиваем имя ведущего, а она без тени сомнения отвечает: «Андрей».

Идет съемка, я несколько раз называю Сивохо Андрюшей, после чего он, стиснув зубы, говорит: «Меня Сергеем зовут!» И после этого всё как-то хорошо сложилось. Подружились. И сейчас ни политические взгляды, ни футбол не мешают нам хорошо относиться друг к другу. Отношения – превыше всего.

– Вы помогаете молодым музыкантам? Если вдруг на улице кто-то подойдет и попросит послушать свой диск, возьмете?

Фагот: Бывает, дают диски, спрашивают совета. Чем можем, помогаем. Иногда хватает времени помочь, что-то подсказать, иногда не хватает.

Фоззи: Сейчас сложно выкроить для этого паузу, потому что абсолютно всё время отдаем работе, музыке. И практически ничего не остается на себя. Но мы ни для кого не закрыты. Мы вполне демократичны, не ходим и не делаем вид, что нас нет, а это – всего лишь наши голографические изображения. Нет такого, что сначала входит наша аура, наша «звезда», а уж потом появляемся мы сами. В шоу-бизнесе есть люди, у которых сначала заходит его понт, а уже потом – он сам. Почему-то многие полагают, что хороший понт дороже денег.

– Какую музыку вы слушаете?

Фоззи: В последнее время сижу на Роберте Планте.

Фагот: Это новый вид синтетического наркотика (смеется).

Фоззи: (смотрит на него печально и укоризненно, как на шаловливого ребенка) Мы были в Крыму, выступали на фестивале «Джаз-Коктебель», и я в гостинице по телевизору увидел его клип. Вообще я телевизор обычно не смотрю, но в гостинице заныть особо нечем, можно КВН посмотреть, рекламу новую увидеть. Так вот, как только я вернулся домой, тут же качнул себе Планта из инета. Сейчас из всех моих многочисленных записей слушаю в основном только его. Злые языки говорят, что нынче мало хорошей музыки. Тот, кто говорит, что ее нет, плохо искал. По статистике, ежедневно выходит около 700 альбомов.

Фагот: ЕЖЕДНЕВНО? (делает круглые глаза)

– ЕЖЕДНЕВНО??? (спрашиваю с Фаготом практически в унисон)

Фоззи: (как ни в чем не бывало) Не задаются же люди целью прослушать 7000 песен в день. Понятно, что подавляющее большинство исполнителей – из тех, кто пытается продать заработать, но многие пишут то, что чувствуют...

Фагот: Мы недавно выяснили, что из классики для нас с Фаготом – да и вообще для всей группы – музыкант, который очень нравится, – это Владимир Семенович Высоцкий. Это человек, который сумел охватить всё. Его слушали все – от людей, не интересующихся ничем вообще, до величайших умов. Он производил неизгладимое впечатление. Помимо того, что он умел делать песню, он брал нервом, тем, что сейчас называется драйвом. И не важно, балладу он пел или блатную песню.

– А в чем ваш драйв? Что вы чувствуете на концертах?

Фагот: Это зависит от очень многих составляющих. Главное – слышать себя.

Фоззи: Иногда бывает, что на концертах, особенно на тех, где принимает участие много исполнителей, это проблема. Людям же нравится, когда их любят. Вот и нам нравится.

– Вы экстремалы по жизни?

Фоззи: Сейчас эта тема муссируется буквально везде, все корчат из себя гончиков...

Фагот: (миролюбиво перебивает) Ну, наверное, каждый человек где-то каким-то образом себя царапает. Каждый так или иначе хочет пощекотать себе нервы. Сейчас столько всего развелось, только выбирай: парашют, дайвинг, скоростные гонки, банджи.

Фоззи: (мечтательно рассматривая потолок) Хочу купить себе участок у моря и заняться дайвингом.

Фагот: (отечески хлопает его по плечу) Когда ты в хорошем месте купишь себе участок, тебе этот экстрим уже будет не нужен. (задумывается) Вообще очень серьезно экстримом не занимаемся. Чтобы со всей основательностью подходить – нет. У меня, правда, было два прыжка с банджи. С парашютом никак не получается (вздыхает). Люблю быстро ездить, считаю, что это самый полезный экстрим. На

стрелялку. А еще футбол всевозможные люблю – как отголосок спортивного детства. Я занимался в спортивной школе, мечтал стать футболистом, но не сложилось...

– Пожелайте что-то нашим читателям!

Фоззи: Большой недостаток нашего образования в том, что оно всеохватывающее – в этом одновременно есть и плюс, и минус. Мне всегда нравилась американская система. У них есть несколько предметов, которые изучаются глубоко, но уже в том возрасте, когда ты более-менее определился. Так вот я хочу пожелать отсеять ненужное, найти то направление, которое тебе больше всего подходит, приложив все силы для его развития, а не распыляться.

Фагот: (подхватывает) Это самое сложное. Я по себе знаю. В консерватории я сначала интересовался классической музыкой, потом аранжировкой, начал писать музыку. Когда у меня появилась телевизионная про-



грамме хочу полетать, только пока на это нет времени.

– Прыгать с банджи понравилось?

Фагот: Страшно! Первый раз прыгать очень страшно, второй – уже проще. А потом был третий прыжок. (делает трагическое лицо) Вот тогда я пережил тихий УЖАС. Самое сложное – это даже не заставить тело прыгнуть, не оттолкнуться, а тот момент, когда ты стоишь за бордюром, за тобой закрыли калитку, и тебе нужно отпустить перила. Вытянуть руки вверх и вперед – вот это самое трудное. А потом уже отталкиваешься нормально.

– Компьютерными играми увлекаетесь?

Фагот: О, это уже к нему (кивает головой на скромно потупившего глаза Фоззи).

Фоззи: Да! (смеется) ДА!!! Я поклонник всех игр. Хочу записать альбом и хотя бы три дня посидеть, порезаться в какую-нибудь

грамма, стало очень интересно заниматься телевидением. Всё это делал с душой. В свое время пытался срежиссировать клип – вроде, неплохо получилось. Занимательно иногда попробовать и то и другое. Но лучше всего найти свой путь и пройти его от начала до конца. Хотя соблазны всё равно будут всегда.

– Будешь еще снимать клипы к своим песням?

Фагот: Мы не ставим задачи снять новый клип, но если придет идея, почему бы и нет? Просто тогда я очень четко, ярко увидел, каким должен быть этот клип. И если мне еще придет подобное видение к какой-либо песне, я постараюсь это сделать еще раз.

– Будем ждать!

Фагот: Дай Бог! Желаю, чтобы всем, чем интересно заниматься, занимались с полной отдачей!

Елена Литвишко

Перепечатный индекс: 90889

5 БАЛІВ
журнал для студентів



Вера в чудеса, или Зачем нужны ноги и чемодан

В этом году устроители KaZантипа для меломанов, туристов из разных уголков бывшего СССР и гостей Поповки из более далекого забугорья предположили аж десять танцполов разного формата. О вкусах не спорят, но лично мне более всего запали в душу «Euro» и «Burr на воде». «Евро» привлекал своим интересным металлическим куполом-каркасом, на вершине которого красовался флаг Евросоюза, и, кроме того, манил очень хорошей политикой line-up-ов. А вот танцпол на воде – просто сказка: ночь, музыка, иллюминация и кругом – море... «Водный» работал не только ночью, но и днем, и не удивительно, что в воде вокруг него всегда было предостаточно танцующих – небесное светило над головой, музыка вокруг, движения в каждом, улыбающиеся лица куда ни глянь и брызги во все стороны!

Порадовал вход на территорию: его не просто переделали, из него сделали шедевр западно-крымского зодчества – Триумфальную арку. Значительно расширилась территория, и поэтому только настоящий трансер мог

...Однажды ОН, сидя на берегу моря, решил сотворить мир. При всем многообразии Миров иметь свой маленький мир всегда удобно, подумал ОН. Чтобы было веселее, он включил музыку; чтобы было красиво – посадил пальмы; чтобы было видно издали – зажег свет... Пришли люди, прилетели комарики и жучки, приплыли медузы и дельфины...
– Ну? и что ЭТО такое? – галдели они...
Он сидел и думал, как все это назвать, и решил назвать ЭТО просто...

Мифология Республики KaZантип

дойти до трансового танцпола, ютившегося в самом дальнем конце пляжа. Может, именно из-за увеличения территории в сувенирном отделе республики появилась карта KaZантипа (всего за 10 гривен). Возможно, в сле-

дующем году будет уже пора продавать и глобусы республики KaZантип.



дующем году будет уже пора продавать и глобусы республики KaZантип.

Интересно выглядел впервые появившийся танцпол «Заведение» – несмотря на то что он, по идее, был зоной chill-out, здесь иногда выступали самые что ни на есть сильные и «колбасные» диджеи. Расширился танцпол Inside. А на месте прошлогоднего «Улетай» появился (правда, еще пока не сумел завоевать большой любви эстетов элек-

тронной музыки) так же принципиально новый танцпол «Цифроград».

На территории республики в дневное время работала школа катания на кайтах, для нее специально выделили место, даже огородили



его. Для тех, кто не знает: кайтинг – это катание по волнам на доске, прикрепленной к воздушному змею. В программе развлечений вообще хватало различных спортивных мероприятий, экстремальных и не очень.

Кроме постоянно открытых для всех желающих площадок для стритбола, волейбола и, конечно же, пляжного футбола, были организованы настоящие соревнования по разным видам спорта – с квалифицированными судьями и достойными призами.

Как обычно, множество желающих собирались на вечерние просмотры кино. В этом году кино или аниме можно было посмотреть не только по старинке с главного танцпола, но и со второго

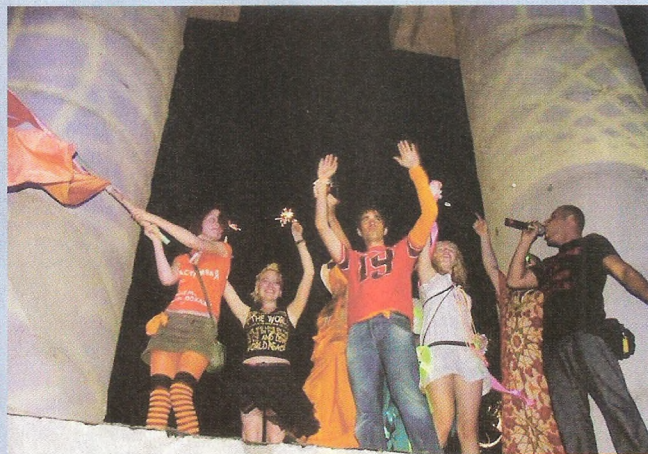


этажа танцпола Inside. Днем, кстати, там же для всех желающих бесплатно проходили разнообразные тренировки. В общем, времени для скуки на KaZантипе не выпадало.

23 июля, спустя неделю после «Дня открытых дверей»,

прошло официальное открытие Республики. И прошло оно на ура – организаторы учли и исправили многие ошибки прошлых лет. В этом году официальному открытию Республики и главного танцпола предшествовал Звездный парад, в котором принимали участие Министры KaZантипа, лидеры партий со своими активистами, фрики и прочий яркий народец. Особенно выделялся персонаж в костюме джедая с двумя лазерными мечами. Кроме рыцаря «Звездных войн», парад посетило большое количество девушек с крыльями самых разных размеров, форм и цветов. Позитив!

Далее последовала речь первого президента великого оранжевого народа Никиты первого. Среди прочего в ней прозвучало – «...Трудно



Лучше страны не найдешь!

старые проверенные люди, среди которых были, например, такие ветераны пульта, как Dj Sanches и Dj Sapunov. Поиспытывав Щастье и помахав руками, довольный народ стал разбредаться по разным танцполам. Разнообразие хороших диджеев

ние ViZового

отдела с кондиционером на несколько окошек. Теперь многочисленным желающим не приходилось в неподобающих условиях часами ожидать покупки проходного билета ТУДА.

В течение всего действия на территории отмечалось несколько праздников, в том числе День космонавтики, День Нептуна, День новых технологий, День победы Добра над Разумом и другие. Наиболее торжественной была встреча Нового года нашей эры 1 августа. На главном танцполе поставили и украсили елку, водили хороводы. На территории были замечены разгуливающие Деда Морозы. Им можно было рассказать стих и получить «новогодний» подарок. Ровно в полночь был произведен запуск колонн главного танцпола. Нет, колонны никуда не улетели, просто так назывался отличнейший фейерверк. Этот праздник мне посчастливилось отмечать, попивая с Президентом шампанское в правительственной ложе. Скажу честно, праздновать Новый год летом – это очень здорово! К сожалению, знают это, наверное, только австралийцы.

Как всегда, праздновались свадьбы. Все желающие могли бракосочетаться по четверграм. Называется это Fast Married. Количество, пол, вероисповедание, вменяемость и прочее не имело при женитьбе никакого значения. Участникам свадьбы после церемонии на входные визы наклеивали на-

клейки о данном незабываемом событии в их жизни, а также вручали бумажные сертификаты неустановленного образца. Свадьбами на KaZантипе занимается лидер kaZантипской партии «Ни дня beZZZ любви» – Jа-tаika. Пусть всё будет так, как мы хотим, ибо мы не хотим ничего плохого! Ведь правильно?

Кипела политическая жизнь республики. Парламент республики, усердно проработавший в течение полугода,

регулярно собирался в шалашике

«Министерства хорошего настроения». Среди других партий и фракций выделялась своим позитивом и дружелюбностью самая многочисленная партия Z-SPO. Также порадовала партия «За жизнь BeZZZ трусов». Эти немногочисленные противники нижнего белья иногда радовали присутствующих приверженностью идеям партии. В конце концов, многие еще помнят времена, когда вход на KaZантип был бесплатным не только владельцам желтых чемоданов, но и обнаженным z-гражданам...

Время с 16 июля по 20 августа пролетело, как может пролететь только лето. На закрытие под аккомпанемент DJ Mays, играющего на главном танцполе, все обнимались,



ВООБЩЕ понять, во имя чего все это происходит из года в год на окраине маленькой деревушки. Но, так или иначе, это **НЕСОМНЕННАЯ ПОБЕДА**. Наша общая ПОБЕДА. Я бы назвал это ПОБЕДОЙ ДОБРА НАД РАЗУМОМ. За долгую тринадцатилетнюю историю нашего маленького государства с нами боролись, нас пугали, нами пугали детей, нас боялись, нас запрещали – **НА ВСЯКИЙ СЛУЧАЙ**, в наш огород постоянно кидали камни. **МЫ ВЗЯЛИ ЭТИ КАМНИ** и сложили из них триумфальную арку в честь НАШЕЙ сокрушительной Победы Добра над разумом! Йоу, товарищи!

Хоть людей на главном танцполе в день открытия было как в метро в час-пик, на это никто не жаловался. Играли здесь, конечно же,

в этот день радовало и глаз, и ухо, а если прилечь на песке под пальмой, то через вибрации земли оно радовало и другие части тела.

Одной из грандиозных «побед добра над разумом» в этом году можно безусловно считать бесплатный туалет Z-Clozed, выполненный в виде каменной двухэтажной архитектурной формы. К концу сезона в нем, к слову, даже появилось разделение на «М» и «Ж», которое строго контролировали местные стражи порядка. Платный био-аналог, находящийся рядом, весьма потерял в прибыли, вспоминали о нем лишь тогда, когда Z-Clozed переполнялся до краев и закрывался на переучет. Среди других исправленных ошибок прошлых лет – отличное помеще-



плакали и целовались. Никто не хотел, чтобы праздник заканчивался. Палило солнце, шумело Черное море... А на сцене плакал Президент...

Сергей Горохов
a.k.a. Z-Spoiler

Финал WCG 2005 UA

К Финалу WCG 2005 геймеры Украины шли два месяца, если считать все туры отборочных чемпионатов. Или же целый год, если учитывать время ожидания и тренировок. А может, даже полдесятка лет, если принять во внимание юбилейность нынешнего пятого ежегодного финала Украины всемирных соревнований World Cyber Games.

После окончания последних региональных игр в середине августа киберспортивное комьюнити затихло ровно на две недели. Кто-то не прошёл отборочных и уехал на море. А кто-то, наоборот, доказал своё лидерство, получил заветную путёвку и... тоже отправился отдыхать! В общем, геймеры взяли короткий таймаут, чтобы набраться сил в преддверии пика игрового года. Вот только

для некоторых из них период отдыха длился совсем недолго, так как было бы глупо потерять форму перед самым финалом WCG.

Долго расслабляться действительно не представлялось возможным. Шли минуты и часы, таяли дни, а последний уикенд августа становился все ближе и ближе. Финалисты максимально выкладывались в этом рывке на финишной прямой, служившей также итоговой чертой под целым годом подготовки. Не сидели без дела и организаторы: в этом году они увеличили количество номинаций WCG, анонсировали дополнительные мероприятия для игроков, значительно улучшили шоу-программу. И теперь расхлёбывали ту кашу, которую сами же заварили.

Хотя финал WCG был назначен на 26–28 августа, первые ласточки, предвестники боль-

шого события, стали слетаться в Киев еще за неделю до турнира. В компьютерных клубах постепенно собирались участники решающих игр, оттачивая мастерство в спаррингах со своими будущими противниками. Основная масса игроков прибыла в столицу 25–26 числа под попечительством региональных организаторов, эдаких пионервожатых WCG-шного лагеря.

Компания Samsung Electronics, как и во все предыдущие годы, взвалила заботу о геймерах полностью на свои плечи. Проживание, питание, проезд – всё спонсировалось организаторами, а игрокам оставалось лишь отдаться в руки заботливых опекунов. Поселение в Пуще-Водице прошло быстро и согласованно, на четыре дня превратив тихие просторы зелёного столичного пригорода в веселое жи-

лище нескольких сотен фанатов электронных развлечений.

День 1: Пейнтбол

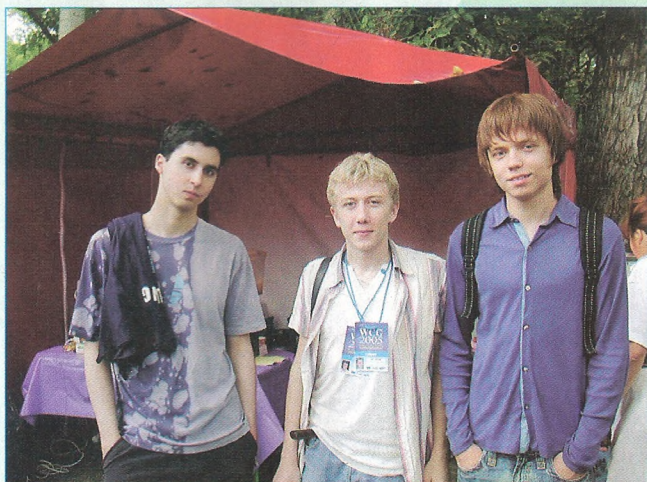
После первой ночи привыкания к новому месту жительства финалисты проснулись с полнотой восстановленным запасом сил и непреодолимым желанием побеждать. Именно на такой энергичный молодой настрой и рассчитывали организаторы, заранее предупредив всех участников финала о пятничном пейнтбольном состязании. Киберспортсмены, боровшиеся до этого исключительно в виртуальном мире, теперь сошлись в непримиримой схватке на реальном поле. Отдельной приятностью стало участие в боях судей, обычно отделённых от простых смертных ореолом неприкосновенности и всемогущества. Тут, в пейнтболе, все были равны, и игроки могли взять реванш



Бравые киберспортсмены показывают свой высокий боевой дух перед партией в пейнтбол



Торговля бейджиками (справа на фото) шла явно вяло – брали по два, в лучшем случае по три ☺



Хот сфоткался со своими фанатами из клана Фудес – Изуалом и Фоддером...

за сто лет тому назад несправедливо прописанный килл в Counter-Strike (ведь все киллы кажутся несправедливыми, какими бы ни были обстоятельства). В общем, каждый мог влупить обойму в оппонента; зачеркнув этим свои старые обиды и с чистым сердцем пожав руку после игры.

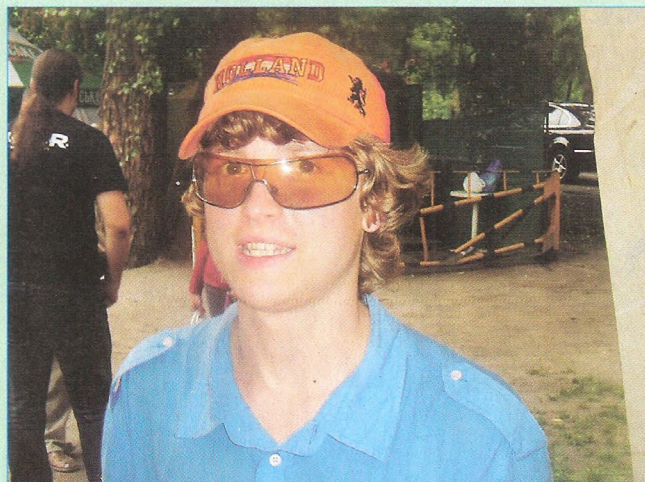
Киевский Гидропарк не часто видывал такой драйв эмоций. 16 команд по 10 человек с самыми разнородными составами сошлись в турнирной сетке пейнтбола. Варкрафтеры братались с футболистами, вместе удерживая контрольные точки на поле. Солидные представители компьютерных журналов до неузнаваемости изменялись в камуфляжных костюмах и уворачивались от вражьих пуль невероятными позами в стиле матричного Нео. Раздавались крики и призывы к атаке, кто-то прикрывал, а кто-то наступал, щёлкали затворы, была

слышна непрерывная пальба. Геймеры заканчивали игру с горящими глазами, еле выдыхая слова «Хочу ещё!». Но у любого турнира есть свой победитель: в этих пейнтбольных соревнованиях первое место заняла сборная игроков-организаторов из Львова. Они и дальше на все время проведения финала WCG оставались одним из самых дружных коллективов, активно поддерживая своих земляков по всем номинациям.

Закончился сам турнир аж после наступления темноты, а потому, воздав хвалу организаторам за такую удачную находку, как пейнтбол, финалисты моментально уехали спать обратно в гостиницу. Ведь до старта решающих битв оставались считанные часы.

День 2: WarCraft, StarCraft, FIFA и NFS

Утро 27-го августа для любителей киберспорта началось с



...многозначительное выражение лица Добера из того же клана говорило о том, что он не одобрил композицию фотки

церемонии открытия WCG в самом сердце Киева – в Украинском Доме на Европейской площади. Это действо собрало полный зрительный зал игроков, их знакомых, друзей, даже мам и пап, никогда не думавших, что увлечение компьютерными играми приведёт их чадо к чему-то хорошему.

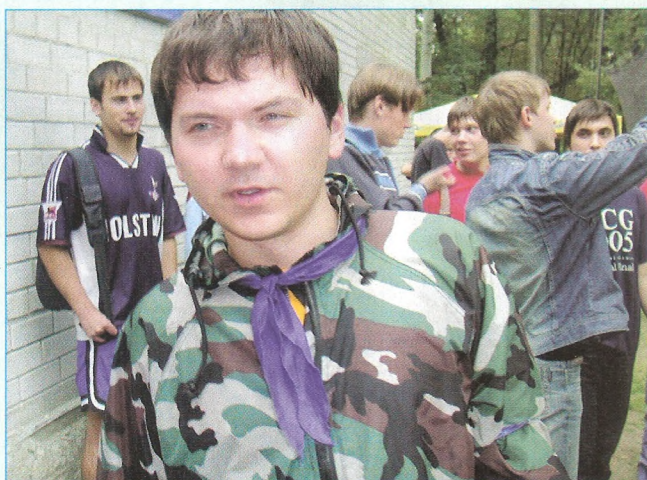
Такое значительное событие, как старт финальных состязаний, нельзя было пропускать. Вовсе даже не из-за представителей Samsung Electronics, не из-за их приветственных слов и даже не из-за столь важного процесса жеребьёвки. Всё дело в том, что на глазах участников финала творилась история игрового мира Украины, одну из строчек которой они лично вписали туда.

WarCraft III: The Frozen Throne

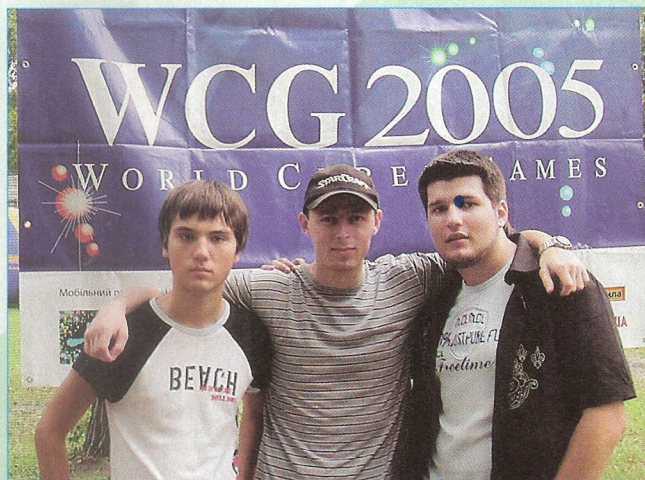
Первыми стартовали свои игры варкрафтеры. Попутно

кроме них в тот день должны были отыгрываться все номинации WCG, кроме Counter-Strike (CS оставили на воскресенье). Но, пока остальные игроки только разминали пальцы, а болельщики с попкорном выбирали себе место в зрительном зале для просмотра игр, стратеги мира WarCraft III уже начинали свои первые матчи. В статусе Михаила Новопашина, а.к.а. SK.Hot, как заведомо известного победителя игр не усомнился бы никто. Конечно, среди сильных игроков присутствовали FuDeS(Fodder, FuDeS) Izual, V.W.Sonik, Skyline.Fox и C20'Ghost. Но эти крафтеры объективно сражались за вторую путёвку – настолько велико было превосходство Хота, выигравшего все крупные украинские турниры за последний год.

Матчи по WarCraft проходили спокойно, без излишней



Крымский судья CD на вид добрый, но раздавал не по-деЦки! И словом, и по сути.



Naff с крымского портала fortress.crimea.com, White.Ra, Sprutik. Главное на фотке – офигительная кепка у Ra!



Думаем, Хот мог занять первое место на WCG, даже не приходя на турнир

спешки. Как и в большинстве других номинаций, здесь для победы в туре над противником надо было выиграть две игры. При помощи такой системы проведения организаторы устраняли возможность проигрыша сильных игроков из-за случайно сделанной единичной ошибки. Впрочем, так как сетка была всего на 16 участников, то результаты не заставили себя ждать:

- **1 место.** SK.Hot (Киев) – путёвка на грандфинал в Сингапур
- **2 место.** Skyline.Fox (Одесса) – путёвка на грандфинал в Сингапур
- **3 место.** C20'Ghost (Симферополь)

Победа Хоты была воспринята всеми как нечто само собой разумеющееся. Его похлопали по плечу, поздравили и пожелали достойно выступить на

грандфинале. Но вот с Фоксом всё обстояло совсем по-другому – он сам не поверил в свое счастье, в то, что он действительно смог завоевать путевку на мировой финал WCG! При счёте 1:0, выигрывая вторую финальную игру у Госты, одессит всё ещё жал на клавиши, а параллельно дрожащим голосом еле выговаривал: «Я не верю этому! Пожалуйста, пусть это будет правдой! О-о-о, пусть это будет правдой!». Когда же Ghost написал «gg» и вышел из игры, Фокс просто схватился за голову и, не помня себя, побежал делиться радостью с товарищами. Так его, растерянного, и подкараулили на выходе из игровой зоны, устроив овации и качание на руках. Жалко лишь того, что суперфинальная игра Хоты против Фокса оказалась ну совсем скучной. Одесский орк, побаиваясь оппонента, не особо стремился к победе, так,



DD во время боя. На заднем плане группа «поклонников» отправляет в этот критический момент глупые SMS-ки ребятам из DD, сбивая их с толку ☺

лишь для общего виду пробую Хоту на зубок.

StarCraft: Broodwar

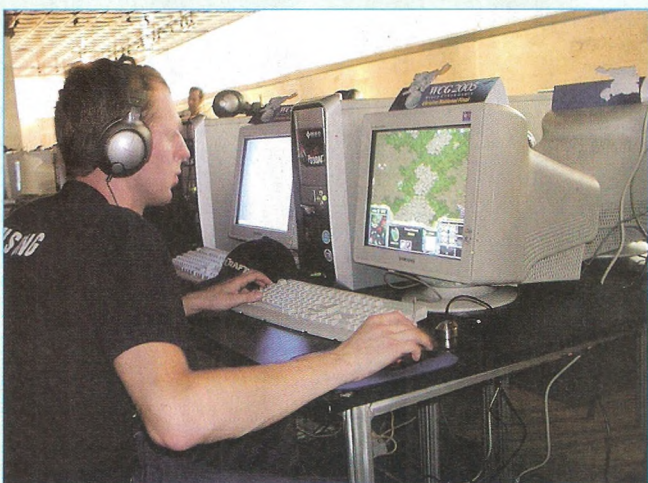
Спустя полчаса после старта Warcraft III свои места заняли и представители более ранней стратегии Blizzard – StarCraft: Broodwar. Практически всем зрителям были знакомы лица россиянина с украинским гражданством Яна, киевского протосса Enemy, регулярного участника грандфиналов – одессита White.Ra. Да и остальные стратеги тоже не раз занимали призовые места на украинских турнирах. Поэтому игры обещали быть жёсткими.

Как и в случае с варкрафтерским лидером Хотом, на лавры победителя финала с большим перевесом претендовал Ян. Слишком уж легко в прошлом году он выиграл финал WCG 2004, слишком уж хорошо выступил на последнем десятке турниров Украинской Лиги

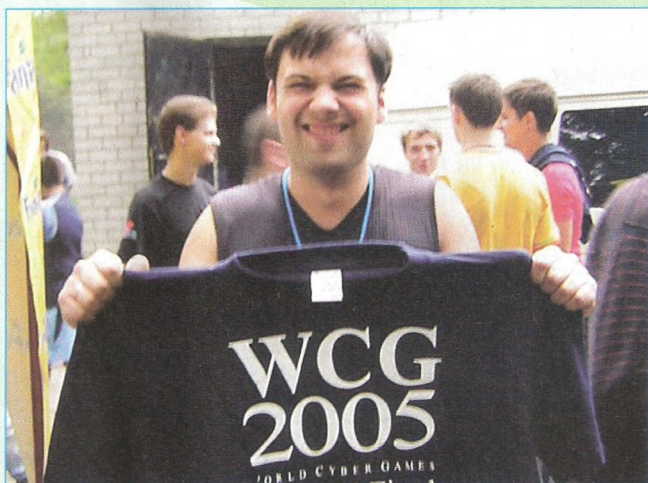
Старкрафта. В этой номинации игрокам также оставалось бороться лишь за вторую сингапурскую квоту. Зрители были практически единодушны, предсказывая Ра очередную поездку на грандфинал, один лишь Enemy был против. Тихо устроившись по привычке подальше от всех остальных геймеров, Ярослав взял реванш за прошлогоднее третье место на WCG UA:

- **1 место.** mYm.yAn (Москва) – путёвка на грандфинал в Сингапур
- **2 место.** Enemy.C-club (Киев) – путёвка на грандфинал в Сингапур
- **3 место.** 3D.Strelok (Днепропетровск)

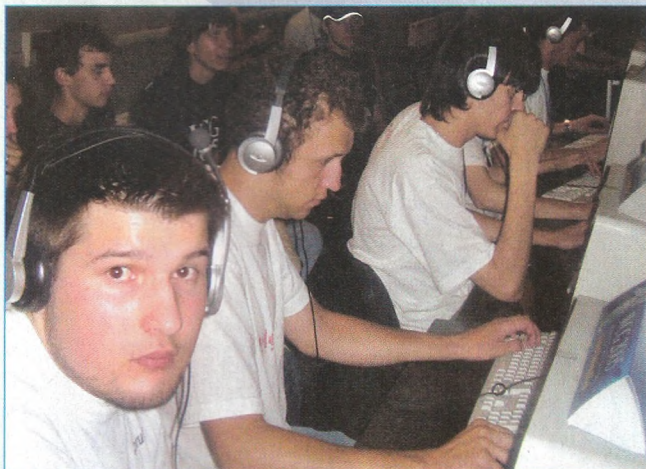
Немного расстроило украинских болельщиков лишь то, что суперфинал Старкрафта в тот день они так и не увидели. Хоту с Яном необходимо было ус-



Во время игр Ра снимал кепочку. Куда он ее девал – мы не знаем. Прятал где-то, наверное!



Буря эмоций на лице USSR.N_Mad. Да, парень! Ты будешь на финале WCG 2005!



eXplosive – Спрутик, Слон и Ухо. По расслабленным позам сразу ясно, что парни играют на финале, а не в чате с девочками общаются! С девочками нужно осторожно, а CS – он и есть CS! ☺

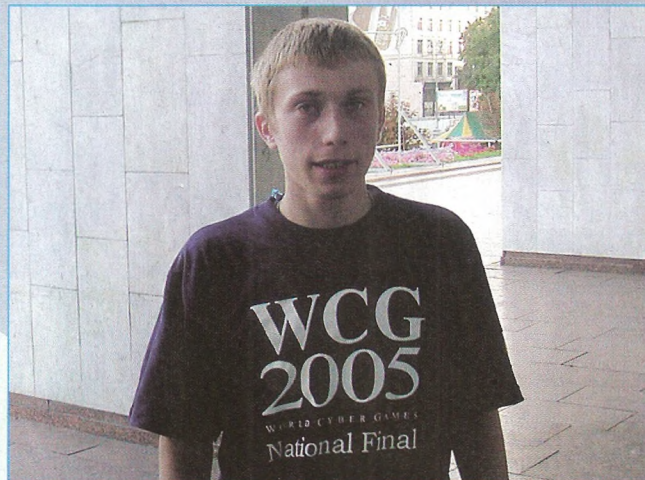
петь на поезд, так как в следующий день они должны были играть шоу-матчевые битвы с российскими победителями WCG, а потом – со специально привезёнными сильнейшими корейскими игроками в StarCraft и Warcraft. Сама же игра за 1–2 место по StarCraft WCG UA прошла в Киеве через неделю, где победу и звание лучшего украинского старккрафтера получил Ян.

FIFA 2005

Третьей номинацией субботы стала понятная всем FIFA 2005. Но предсказывать, кто выиграет в данной дисциплине, отказывались даже опытные фифакеры – настолько хорош был скилл каждого игрока, и настолько мало турниров этой номинации проводилось в течение года. Зрителям оставалось самым делать прогнозы, наблюдать за матчами и болеть за любимым

игроком. Мы же исключительно для себя отметили киевлян Oхugen, Evil и Da-da, а также львовского игрока NNN как наиболее вероятных претендентов на путёвку.

Футбольные матчи оказались самыми интересными для публики из числа всех остальных номинаций. Во-первых, абсолютно все знают, что такое футбол, и понимают происходящее на проекторных экранах. Во-вторых, футболисты стали первыми геймерами, которые играли прямо на сцене. Так что зрители видели все их эмоции: напряжённый взгляд и лихорадочные нажатия кнопок на геймпадах. При этом игроки получали ответную отдачу из зала – их действия в духе настоящего футбола комментировались обозревателем. Фанаты же сопровождали голы овациями, а каждый пропущенный мяч – дружным разочарованным



SkyLine.Fox: «Я не понял, я, чё, в финале? Нет, я же серьезно спрашиваю!» ☺

вздохом «У-у-у-у!». Киберспортсмены потом честно признались, что игра на сцене, где связь с залом установлена напрямую, впечатляет.

После нескольких часов непрерывного перекачивания мяча по зелёному полигональному полю определились победители FIFA 2005:

- 1 место. Evil.C-club (Киев) – путёвка на грандфинал в Сингапур
- 2 место. Chudik (Львов)
- 3 место. Da-da (Киев)

Как видим, в этой номинации столица достаточно сильна по сравнению с остальными регионами. Впрочем, причина такого превосходства вполне понятна – именно в Киеве есть наиболее качественные интернет-каналы, что позволяет местным фифакерам регулярно играть с геймерами из других стран, в том числе и с лучшими представителями

России, где этот вид киберспорта хорошо развит. Отдельно отметим победителя финала: Evil уже давно проявлял себя на местных турнирах, но всё время шёл наравне с другими лидерами FIFA. А вот на WCG он раскрылся на все 100 % своего потенциала, отыграв более половины встреч с общим счётом 2:0 (в том числе и встречу суперфинала). Молодец, действительно заслуженная победа!

Need For Speed: Underground II

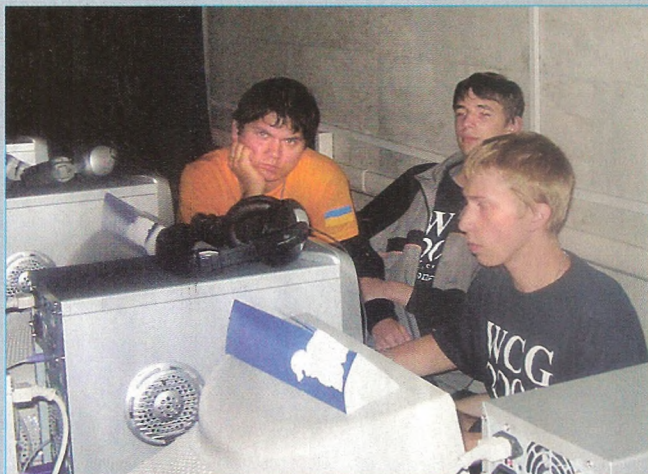
Последними в субботних киберспортивных розыгрышах стали гонщики NFS. Как и в некоторых предыдущих номинациях, тут был чётко обозначен лидер, победу которого предсказывали с вероятностью в 95 %. Одесит USSR.N_Mad считается лучшим гонщиком в Украине, входит в известный международный клан USSR,



Парни играют в игру «Найди на мониторе противника!» ☺



Артефакты в виде фото любимой девушки и кепки с американским флагом – лучшие бонусы в CS!



Да, SkyLine.Fox в финале. Обалдеть? Обалдеть, не вопрос!

и до этого он хорошо выступал на всех соревнованиях в он-лайне. Поэтому мало кто осмеливался оспаривать его первое место. Наиболее близким к этому был только участник того же клана USSR.Neonion, запомнившийся киевлянам показательными заездами на пресс-конференции старта WCG UA.

Впрочем, игра, как всегда, оказалась предсказуемой лишь отчасти:

- **1 место.** USSR.N_Mad (Одесса) – путёвка на грандфинал в Сингапур
- **2 место.** zd.Mistik (Днепропетровск)
- **3 место.** Koval (Львов)

Мэд полностью оправдал ожидания болельщиков за него геймеров, все встречи, кроме одной, он выиграл со счётом 2:0. Но не менее интересной личностью оказался и серебряный призёр этой номинации – днепропетровец zd.Mistik уже успел засветиться на прошло-

годнем WCG, представляя Украину на грандфинале WCG в номинации... шутера Unreal! Сменив жанр, в этом, как и в прошлом году, Мистик показал отличный результат. Стать TOP2 среди всех гонщиков в Украине – это просто cool!

День 3: Counter-Strike и Miss WCG

Очередной виток финала WCG украинцы начали уже на следующий день, когда в воскресное утро стартовали наиболее ожидаемые игры Counter-Strike. Впрочем, тут ситуация была чрезвычайно странной. Всё дело в том, что официально на WCG 2005 была заявлена новая версия любимейшей всем игрушки – Counter-Strike: Source. Но украинские организаторы взяли на себя смелость пойти против главных правил и все региональные отборочные провели на версии CS 1.6. Причина банальна: Source намного требовательнее к ресурсам и, если



Постоянный фаворит турнира по SC:BW украинский москвич mYm.yAn не напрягался

бы отборочные были именно по этой игре, неминуемо бы возникли проблемы с «железом» в клубах. Притормаживающие машины, недовольные геймеры, снижение количества участников раза в два – этого решено было избежать. Организаторы пошли навстречу пожеланиям большей части геймеров, но заранее вырыли яму победителям финала Украины.

Весь весенне-летний цикл тренировок, все жаркие бескомпромиссные отборочные игры с сильными противниками наши КС-ры отыграли на версии 1.6. В то время как команды из других стран мира потратили это же время на изучение CS: Source. Так что, какая бы не выиграла команда в Украине, в дальнейших играх на грандфинале ей мало что светило.

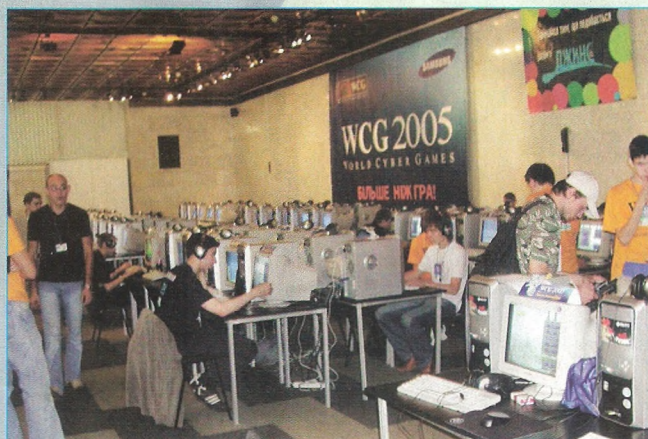
Больше всего в плане перехода на новую версию и подготовке к финалу повезло киевлянам, так как участники финала здесь определились еще два месяца назад. Меньше всего

посчастливилось одесситам – у них для перехода на новую версию игры было всего две недели. Ввиду этого в области CS царил полный хаос. Не зря главный координатор WCG в Украине в своём прогнозе касательно победителей этой номинации написал всего одно ёмкое слово: «Рендом».

Но, насколько прогноз был правдив по части понимания ситуации, настолько же он был ошибочен по части сделанных выводов. Ребята, действительно, слабо подготовились к игре в CS: Source, но расстановка сил среди сильнейших украинских команд осталась такой же, как и в версии 1.6. Как было бы в ситуации, если бы группа старкрафтеров резко перешла бы на WarCraft и лидеры в одной игре остались бы лидерами и в другой, так и киевская команда Amazing Gaming с харьковчанами Pro100 сохранили свои лидирующие позиции в турнире по CS: Source, достигнутые в CS 1.6. Именно



SK.Hot: «Судья, мне играть? Или он уже сдался до партии?»



Обратите внимание: идущий слева человек – представитель сервис-центра K-Trade. Технический спонсор чемпа постоянно следил за работой техники (проблем, правда, не было)



Играют чемпионы – pro100. Все внимание судей и членов команды на последнего оставшегося в живых в этом раунде...

между этими двумя командами и разгорелись основные страсти на чемпионате.

Харьковчане к своей чести полностью подтвердили звездный статус, заработанный за последние несколько лет. Встретившись с A-Gaming первый раз в виннерах, «простаки» выиграли со счётом 19:15. А второй раз, когда A-Gaming пробились по лузерам, взяли игру с разгромными шестнадцатью раундами против восьми. Как сказал позднее капитан команды pro100.Капе, «Конечно, победа одержана совсем не в той игре [по которой проходили тренировки – прим.ред.], но в Украине именно мы заслужили её [победу в этой игре – прим.ред.] больше всех». Знаете, с Кейном трудно не согласиться.

- 1 место. pro100 (Харьков) – путёвка на грандфинал в Сингапур
- 2 место. Amazing Gaming (Киев)
- 3 место. engage (Киев)

Дальше геймерам оставалось только веселье, ведь специально для них подготовили большое шоу, конкурс «Miss WCG» и самое главное – церемонию награждения.

Miss WCG

Мы уже анонсировали в предыдущем номере конкурс на главную киберспортивную красавицу страны. Правда, тогда мы и предположить-то не могли, что девушки вызовут такой фурор среди игроков! Семь представительниц различных регионов страны приехали в Киев, намереваясь завоевать геймерскую корону и сердца самих игроков. Выступления девчонок прошли на одном дыхании. Во время просмотра «Личного перформанса (рассказ о себе)», «Музыкального номера», «Общего танца команды поддержки» и финального дефиле по сцене зал постоянно взрывался аплодисментами и сам танцевал вместе с конкурсантами. Имя



Мисски на подиуме

львовянки Зоряны геймеры навечно вписали в книгу киберспорта Украины. Но победила действительно самая большая игруня Украины – CyberCats.Miu (мы писали зимой о ней и ее женской КС-команде CyberCats). Мю (так ее зовут в комьюнити) получила титул Miss WCG 2005, море поздравлений и симпатичный мобильный телефон Samsung E530. Остальным участницам были подарены mp3-плееры.

Ожидался и процесс награждения. Зрителям представили всех 27 лучших геймеров страны, каждому из которых были вручены призы:

- 1 место – ноутбук Samsung X10 Plus, пакет ДЖИНС с 1200 грн на счету в течение года;
- 2 место – мобильный телефон Samsung D500, пакет ДЖИНС с 1200 грн на счету в течение года, акустическая система 4U;
- 3 место – монитор Samsung 720NA, пакет ДЖИНС

с 1200 грн на счету в течение года.

Дополнительно путём жеребьевки был выбран один из активных зрителей, также получивший чемпионский пакет ДЖИНС.

Вот так вечером 28 августа закончился киберспортивный год нашей страны. После такого пика эмоций в игровой жизни Украины снова наступила небольшая передышка. Только одиннадцать человек нашей сборной не сложили девайсы для отдыха, ведь им ещё предстоит через месяц показать себя на грандфинале WCG 2005. Надеемся, болеем и крепко держим за них кулаки. Go-go-go, ребята!

Last)Zerkella

Благодарим за фотографии **Fashik** (портал frag.su) и **Naff** (fortress.crimea.com)

Комменты к фоткам – **Икебот Эрастов**



Miss WCG 2005 (вторая справа) со своей командой



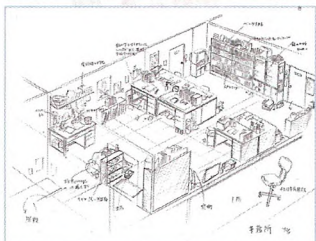
USSR.Neonion: «Тут как, слева shift, а control справа? Или наоборот?»



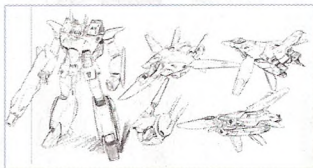
Фабрика Аниме



В японском анимационном мире есть профессия «режиссер с креативным мышлением». Не буду заострять внимание на слове «креатив», скажу лишь, что весь креатив, который нам приходится наблюдать



на экране, создан совсем не одним режиссером, а уймой людей, фамилии и имена которых чаще всего скрываются от широкой публики. Вы спросите, почему имена таких талантливых людей скрываются



от общественности? Разгадка сего феномена кроется не в том, что в Японии принято работать на одну фирму на протяжении всей своей жизни, что дает право на особые привилегии за верность, и в то же время каждый работник становится всего лишь «винтиком» в огромном механизме, а как раз в системе ценностей, связанных с именем и имиджем



компании, с которой жестко связаны ключевые фигуры, работающие над проектом. И вот почему.

В процессе производства анимационного фильма компания всегда вносит очень серьезные изменения непосредственно в сам проект. Это,

в свою очередь, отражается на настрое всей команды, работающей над ним.

И вот вам пример, который следует рассматривать не как идеальное пособие, применяемое в данной сфере, а всего лишь как схему, по которой формируется политика производства над многочисленными анимационными проектами. В данном случае целью является удовлетворение потребителя готовым продуктом, а также закрепление на рынке анимационной продукции имени продукта как такого, с чем впоследствии будут сравнивать другие анима-



ционные шедевры. И происходит это следующим образом.

Телевизионная компания «А», изучив рынок потребительского спроса за определенный временной промежуток, за короткий срок создает для компании «В», изготовителя анимационной продукции, план-схему, которой должен отвечать готовый продукт.



В дальнейшем компания «В», обговорив связанные с финансированием нюансы с компанией «А», приступает к выполнению заказа. Первое, на что обращает внимание компания «В», — это

мир, где должны происходить события, второе — жанр, к которому данный проект будет относиться. Определившись с этими пунктами, компания «В» начинает подбирать ключевые фигуры



для курирования проекта в целом. И основным определяющим фактором при утверждении кандидатуры будут работы, сделанные человеком в этом направлении. Говоря проще, на основные для успеха проекта должности компания утверждает достойных режиссера и сценариста.

Получив в своё распоряжение технику и рабочие места, назначенные режиссер и сценарист начинают формировать сюжетную схему, строго придерживаясь утвержденной заказчиком план-схемы.

Сюжетная схема выглядит примерно таким образом: ге-



рой, атлетически сложенный юноша, вместе с молодой и красивой девушкой путешествует по стране в поисках очень важного артефакта, который коренным образом должен изменить жизнь юной спутницы главного героя. По сюжету они должны будут исследовать мир, основанный на реальном человеческом мире,



постепенно приближаясь к намеченной цели. Для более убедительного восприятия окружающего мира сценаристом предложено отражать на про-

тяжении всего сезона некоторые факты из истории одной из стран реального мира.

Однако по задуманной концепции зритель так ничего и не узнает о прошлом главных героев. Причиной этого стал один из пунктов контракта между заказчиком и производителем: «...Если финансовая прибыль данного



анимационного проекта превысит ожидаемую прибыль в полтора раза, то фирма-заказчик готова заключить с фирмой-производителем контракт на продолжение изготовления анимационных

ВДВІЧІ КРАЩА ПРОПОЗИЦІЯ!

Акція по виділених лініях:*

- у 2 рази більше трафіку!
- безкоштовне підключення!

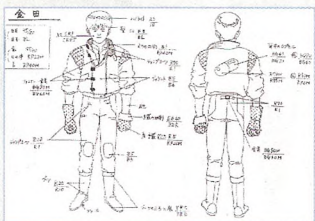


*подробиці за тел. 238 89 89 www.iptelecom.ua

Акція з 01.09 до 31.10.2005 р.



фильмов по данному сериалу. Однако события, которые будут разворачиваться в продолжении, должны рассказывать историю не после окончания первого сезона, а предшествующую ему историю, тесно связанную с ним». Иными словами, первый сезон должен



формировать у потребителя желание узнать о главных героях как можно больше, оставив как можно больше белых пятен в истории жизни главных действующих лиц.

Данный шаг компанией-заказчиком был продиктован не экономией на работе сце-



нариста над сюжетными линиями и их связями; задуманный проект, как я уже говорил, будет реализовывать желания потребителя. Сейчас потребитель хочет видеть развитие событий, какое-то яркое действие, работающее как цепная реакция, а вовсе не очередную мыльную оперу, завязка

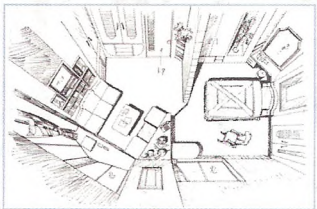
которой кроется в прошлом героев.

Далее начинает формироваться основной костяк рабочей группы, которая будет трудиться над проектом. Вы уже



наверняка догадались, что основу этого костяка будут составлять художник-аниматор, художник-колорист и звуко-режиссер. Не обойтись и без сотрудников, выполняющих промежуточные работы.

Вот только теперь, собственно, и начинается основная работа над проектом. На первом этапе создаётся только пилотная серия. Делается это для того, чтобы проверить готовность



всей группы к выполнению заказа. Ведь не секрет, что даже при самом doskonaльном изучении всего материала во время подготовки к съемкам всё равно нельзя увидеть готовый продукт в голове в целом, так как



бумажный вариант будущей картины обязательно отличается от своего экранного варианта. И связано это с тем, что при чтении все мы представляем себе внешний облик персонажей и места, в которых происходят события, каждый по своему, и картинки эти одинаковы лишь в целом. Видя же созданный экранный вариант картин, мы не создаём мир сами, мы всего лишь отслеживаем его цельность на протяжении всего времени просмотра фильма.

Пилотная серия даёт возможность увидеть, какие под-

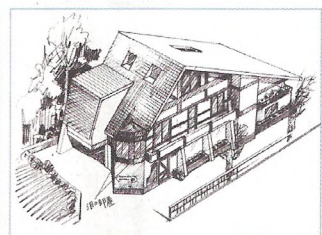
Первые нестыковки могут наблюдаться в динамических сценах, разворачивающихся в маленьких помещениях с большим количеством предметов, участвующих в действии. Второе – это несбалансированная цветовая палитра героев, окружающего мира. Третье – выползают огрехи в звуковом и музыкальном сопровождении. Часто, например, в динамической сцене при использовании вспомогательных предметов забывают прописывать им звук – стакан разбивается без звука и сцена кажется неполной, неестественной. Такие ошибки исправляются на самом первом этапе создания сериала, и это позволяет в дальнейшем избежать схожих проблем.

Помимо всего прочего, пилотная серия позволяет сделать вывод тестовой комиссии заказчика о том, насколько мультфильм соответствует выдвинутым требованиям.

Дальнейший процесс производства по сути больше похож на конвейер, где все подразделения работают четко и слаженно. И если в проекте или отдель-



разделения, условно говоря, «конфликтуют» друг с другом. С технической стороны этот «конфликт» легко решаем, и для эффективной, слаженной работы подразделений достаточно сменить ту или иную команду.



но взятой серии появляются изменения различной степени сложности, то благодаря согласованной работе всех подразделений они легко вливаются в общую картину мультфильма.

Sova

Більше 100 000 одиниць контенту чекають на Вас

на нашому вебсайті

ВСІ МЕЛОДІЇ ПОЛІФОНІЧНІ ТА МОНОФОНІЧНІ. УВАГА! ЩОБ ЗАМОВИТИ ПОЛІФОНІЧНІ МЕЛОДІЇ, НАБЕРІТЬ КОД ОБРАНОЇ МЕЛОДІЇ, ПОТІМ ПІСЛЯ ПРОБІЛУ – ЛІТЕРУ "F" ТА ВІДІШЛІТЬ ЦЕ ПОВІДОМЛЕННЯ НА НОМЕР 108700 (НАПРИКЛАД: DFXXXXXX F)

www.logizmo.com.ua
www.logizmo.com.tr

НАЙБІЛЬШ ГАРЯЧІ ХІТИ

SG128117 АНИ ЛОПАК Smile F
SG128118 AXEL F Crazy Frogg F
SG128119 ДДТ Что такое осень F
SG128121 Дима Билан Ты должна быть рядом F
SG128123 D.J. GROOV Берегись автомобиля F
SG128125 ДРУГА PIKA математика F
SG128138 ЗЕМФИРА Прогулка F
SG128128 КОРНИ 25-этаж F
SG128136 ЛЮБА УСПЕНСКАЯ Кабриолет F
SG128127 МЕЛАДЖЕ Салют Вера F
SG128130 Муийол Тролль ЗдравствуйДосвидания F
SG128129 Н. Могилевская Положи меня такой F
SG128131 РОЗЕНБАУМ-валль Бостон F
SG128133 «Свингз»-feat. Тартак! Ни я не то кухав F

МЕЛОДІЇ З КІНОФІЛЬМІВ

SG126513 12 Стульев F
SG126516 17 МГОВЕННИЙ ВЕСНЫ F
SG127242 БАНДИТСКИЙ ПЕТЕРБУРГ
Город которого нет F
SG126768 БРИГАДА Triplex F
SG126551 Бриллиантовая рука Помогите мне F
SG126769 БУМЕР Мобильных F
SG126785 ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ F
SG127070 КАБЫ НЕ БЫЛО ЗИМЫ Простоквашино F
SG38264 КРИМИНАЛЬНОЕ ЧТИВО F
SG127306 ЛЮБЕ Убойная сила F
SG126735 МОНОМНО Чито-грифо F
SG126770 НОЧНОЙ ДОЗОР F
SG127438 ПЕСЕНКА ЛЬВЕНКА И ЧЕРЕПАШКИ F
SG127309 ПЕСНЯ ЧЕБУРАШКИ F
SG127303 ШРЕК 2 F
SG126813 СЕКС И ГОРОД F
SG126766 ТРОЯ F
SG53886 MISSION IMPOSSIBLE F
SG120657 TITANIC F
SG127243 ОТ ЗАКАТА ДО РАССВЕТА F
SG127244 СЛУЖЕБНЫЙ РОМАН Моей душе покой нет F
SG123554 PRETTY WOMAN F
SG120410 KILL BILL F
SG127245 KILL BILL 2 Twiistee! Nerve F
SG126786 CHICAGO F
SG68127 JAMES BOND F
SG127246 СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ F
SG127248 ПРОФЕССИОНАЛ F
SG53897 ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ, ЗЛОЙ F

ХІТИ РОСІЙСЬКОЇ ЕСТРАДИ

SG126471 АВРААМ РУССО Ты одна F
SG126487 АЛЛА ПУГАЧЕВА Хочется F
SG126784 А. СТОЦКАЯ Вены-реки F
SG126507 АСИЯ АХАТ Одиноко F
SG126775 АЛЕКСА Где же ты F
SG126492 А. ГУБИН Крошка F
SG126780 БИ2ХА2ГЯ Дотнудыся До Небес F
SG126894 ВАЛЕРИЯ & СТАС ПЬЕХАТы Грустнш F
SG127368 ВЕТЛИЦКАЯ Глаза цвета виски F
SG126413 ВЕТЛИЦКАЯ Изучай Меня F
SG127365 ВАРУМ&АГУТИН Если ты меня простишь F
SG127367 ВАРУМ&СЛИВКИ Самая Лучшая F
SG126555 В. БУТУСОВ Девушка по городу F
SG126474 ВИТАС Любите Пока Любится F
SG126773 ГЛЮКОЗА Ой, Ой F
SG126477 ГОСТИ ИЗ БУДУЩЕГО Все решено F
SG126478 ДАНКО Она F
SG126926 ДИМА БИЛАН На берегу неба F
SG126781 ДИДКОТЕКА АВАРИЯ Суровый Рэп F
SG126490 ЖУКОВ ГОСТИ ИЗ БУДУЩЕГО
Плечу за тобою F
SG126560 ИВАНУШКИ Вот Это Кино F
SG126548 И. ПИЦЦАЛАВА Лондон - Париж F
SG126553 ИРИНА ДУБЦОВА О Нем F
SG126469 КОРИН С Днем Рождения, Вика F
SG126475 К. ОБРАКЯТЕ Губки Бантиком F
SG127250 ТИМАТИ Плечут небеса F
SG126812 УМАТУРМАН Проститесь F
SG126907 ФАБРИКА 5 Круто ты попал F
SG126547 SMASH Obsession F
SG126912 SMASH Faith F
SG127307 SMASH Freeway F
SG126486 ЖАСМИН Самый Любимый F
SG126886 ЗАЦЕПИН и КАДЫШЕВА
Широка Река F
SG126779 МИРАЖ Музыка нас Связала F
SG126488 НЕПАРА Бг Тебя Выдулам F
SG126730 ПРЕМЬЕР-МИНИСТР Два билета в лето F
SG126774 ПРОПАГАНДА Кeanто Коста F
SG127251 РЕФЛЕКС Люблю F
SG127252 HI-Fi Беда F
SG126888 С. ROTARY Небо это я F
SG126733 СТАС ПЬЕХА Одна звезда F
SG126552 ФАБРИКА Лёлик F
SG126892 ЧАЙ ДВООМ А Ты Все Ждешь F
SG126767 Ю. ЧИЧЕРИНА На Заплах F
SG126778 ЮРИЙ ТИТОВ Понарошку F

ІНОЗЕМНІ ХІТИ

SG877331	50 CENT In Da Club F
SG111694	50 CENT P.I.M.P. F
SG127262	ARASH Boro Boro F
SG126763	A-HA Lifelines F
SG68948	AVRIL LAVIGNE I'm With You F
SGDF112865	B. BENASSI Satisfaction F
SG111637	BEYONCE Baby Boy F
SG126751	BEYONCE Nightly girl F
SG126571	BLACK EYED PEAS Let's Get It Started F
SG877332	BLUE Sorry Seems To Be The Hardest Word F
SG126558	BON JOVI It's My Life F
SG126546	BUSTA RHYMES & MARIAH CAREY I Know What You Want F
SG126373	DANZEL Pump It Up F
SG126884	DESPINA VANDI Come Along Now F
SG47316	BOMFUNK MC'S Freestyle F
SG126808	EMINEM Just Lose It F
SG126577	FRANKIE F.U.R.B Fuck You Right Back F
SG47355	GORILLAZ Clint Eastwood F
SG126760	GUNTER Ding Dong Song F
SG126922	K. MINOQUE I Believe In You F
SG31822	LAS KETCHUP Asereje F
SG115587	LINDIN PARK Numb F
SG105088	MADONNA Hollywood F
SG126584	MARIO WINANS feat P. DIDDY I Don't Wanna Know F
SG126587	MAROON 5 This Love F
SG111638	MOBY Jam For The Ladies F
SG109142	PANJABI MC Jogi F
SG95714	PINK Family Portrait F
SG127263	PLANET FUNK Chase the sun F
SG107846	QUEEN We Will Rock You F
SG126569	RAMMSTEIN Mutter F
SG103006	RED HOT CHILLI PEPPERS By The Way F
SG10918	RED HOT CHILLI PEPPERS California F
SG64020	ROBBIE WILLIAMS Feel F
SG126586	ROYAL GIGOLOS California Dreaming F
SG111717	STING Send Your Love F
SG41292	STING Shape Of My Heart F
SG126885	SCOOTER Shake That F
SG103982	TARKAN Dudu F
SG52218	THE PRODIGY Breathe F

**ЯК ЗАМОВИТИ
ПОЛІФОНІЧНУ МЕЛОДІЮ:**

1. Замовляєш, наприклад, TARKAN-DUDU, набери:



СХІДНІ МОТИВИ

SG126787	СХІДНА МЕЛОДІЯ 1 F
SG126788	СХІДНА МЕЛОДІЯ 2 F
SG126789	СХІДНА МЕЛОДІЯ 3 F
SG126790	СХІДНА МЕЛОДІЯ 4 F
SG126791	СХІДНА МЕЛОДІЯ 5 F
SG126792	TAM - TAM 1 F
SG126793	TAM - TAM 2 F
SG126794	TAM - TAM 3 F
SG126795	ТАНЕЦЬ ЖИВОТА F
SG126796	ТУРЕЦЬКИЙ ФОЛЬКЛ

POK

SG251133	DEPECHE MODE Enjoy The Silence	F
SG126882	DEPECHE MODE The meaning of love	F
SG121339	EVANESCENCE My Immortal	F
SG82518	EUROPE Final Countdown	F
SG78457	THE BEATLES Yesterday	F
SG115234	THE RASMUS IN The Shadows	F
SG127437	АЛИСА Трасса Е 95	F
SG126780	Би2Найфодотынуться до Небес	F
SG126562	БИ2&BRAINSTORM Сколько же улицы	F
SG126479	ЗВЕРИ TRIPLEX Все, что касается (remix)	F
SG126557	ЗЕМОФИРА НеБойМореОблака	F
SG127254	ЧИЖ На поле танки грохотали	F
SG127255	НАУТИЛУС ПОМПИЛИУС Прогулки по воде	F
SG127256	ЛЕНИНГРАД Мамба	F

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ: КУМЕДНІ ДІТИ

КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ: МУЛЬТЯШКИ



КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ: ТВАРИНИ



КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ: ЖАРТИ



КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ: ЛЮДИ



АНІМАЦІЯ



HOT GIRLS

**ЗАВАНТАЖИТИ**

Відправте код обраного лого/мелодію на номер 108700. Поліфонічні мелодії/кольорові заставки та анімації повідомлення завантажуються через WAP. (Для замовлення поліфонічних мелодій повинні бути активовані настроєні послуги WAP). Для абонентів Київстар – 466 0 466, для абонентів UMC – 240 0000

У випадку помилкового замовлення послуга вважається наданою.

ПОСЛУГИ ЛОГІЗМО ПІДТРИМУЮТЬ ТАКІ МОДЕЛІ ТЕЛЕФОНІВ

ЧОРНО-БІЛІ ЛОГОТИПИ, МОНОФОНІЧНІ МЕЛОДИ ТА ГРАФІЧНІ ПОВІДОМЛЕННЯ сумісі з усіма моделями **NOKIA**, крім 3110, 8110, 5110, 3100, 3110, 4110, D500, C110, C200. **SONY-ERICSSON**: K500i, K700i, Z220, Z600, **FLY**: Z500i; Z3000. КОЛЬОРОВІ ЗАСТАВКИ, АНІМАЦІЯ сумісі з моделями **NOKIA**: всі моделі з кольоровим дисплеєм. **MOTOROLA**: C350, C450, C550, T220, V150, V300, V600. **SAMSUNG**: C100, C110, C200, X100, X450, X600, D410, D500, E700, E715, S700*, T500*. **SIEMENS**: M45, S55, SL55-C60, C62, MC60, A60, SX1, LG: 100, FLY Z500; Z300. МЕЛОДИ сумісі з моделями **NOKIA**: всі поліфонічні моделі. **MOTOROLA**: C350, C450, C550, T220, V150, V300, V600. **SAMSUNG**: A800, C100, C110, C200, X100, X450, X600, D410, D500, E700, E715, S700*, T500*. **SIEMENS**: M45, S55, SL55-C60, C62, MC60, A60, SX1, LG: 100, FLY Z500; Z300. **FLY**: Z500i; Z3000. **SONY-ERICSSON**: K500i, K700i, Z220, Z600, **FLY**: Z500i; Z3000. ЖИВІ ЗВУКИ сумісі з моделями **NOKIA**: 3200, 3300, 3500, 3600, 5110, 6230, 6600, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700, N-Gage, N-Gage QD. **SONY-ERICSSON**: K500i, K700i, T226, T230, T310, T320, T610, T630, T637, S700, P800, P900, Z500, Z600, **FLY**: Z500i; Z3000. * не підтримує анімацію.


 Відправте SMS-повідомлення з кодом обраного кандидату на номер 108700. До чекається отримання повідомлення, що буде доставлено на Ваш телефон через деякий час. Ціна – 8,60 грн. з ПДВ за 1 SMS-повідомлення.

З будь-яких питань звертайтеся за телефоном служби підтримки (044) 23 203 23 (з 9-00 до 18-00 пн-пт)

Детская комедия НЕ ПО-ДЕТСКИ

Галлюциногенная комедия «Чарли и шоколадная фабрика»

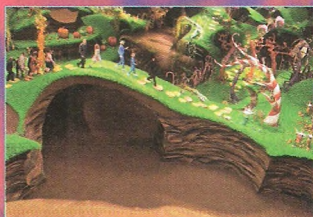
Страна производитель: США

Год выпуска: 2005

Режиссер: Тим Бартон

В ролях: Джонни Депп, Фредди Хаймор, Дэвид Келли

Сайт: www.chocolatefactorymovie.com



Мне сложно сказать, откуда Тим Бартон берет деньги, чтобы экранизировать, да еще и с таким размахом, галлюцинации своего воспаленного мозга. Наверное, всё дело в том загадочном обаянии людей, у которых немного «того», чердачок подтекает. Я просто представляю этого застенчивого очароваш-

ку Тима, мнущегося в прихожей какой-нибудь голливудской студии: «Спасибо, господин продюсер, что разрешили мне снять этот фильм для детей. Я так рад, так рад! Кстати, ничего, если я вытру кровь со своей бензопилы о вашу гардину? Ой, вы такой добрый!»

Его новое творение «Чарли и шоколадная фабрика» — фильм для детей. Однако мой вам совет — если вы ребенок от 4-х до 8-ми лет, то держитесь как можно дальше от этого фильма. Если, конечно, не хотите в один прекрасный день через пару лет проснуться в своей постельке, когда во-

рту у вас будет чье-то откусанное ухо, а в голове — никаких воспоминаний о том, что вы делали прошлой ночью.

Нет, формально всё как положено в детском фильме — карамельки, залихватский смех детей, шуточки, абсолютно шизофренические декорации, добро, которое обязательно побеждает зло, и все такое. Всё это так трогательно и мило, что ты поневоле нормально воспринимаешь то, как куклы сгорают заживо, и их лопнувшие глазные яблоки стекают по их пухлым щечкам, и что маленьких детей вместе с их родителями сбрасывают в мусо-

ропровод, и что людей растягивают, как тянучку, и варят в раскаленном шоколаде, и что на них ставят опыты, влекущие за собой необратимые мутации. И все это под залихватский смех маленьких гномиков и песенки вроде: «Спускаясь в мусоропровод, Верунья там себе друзей найдет». В общем, сумасшедший дом, да и только.

Но за это мы и любим Бартона — за его протекающий чердак. Так что если вам надоели ужимки вечного мальчика Гарри Поттера, обязательно сходите и посмотрите, как себе представляет детскую фантастику старый добрый псих Тим Бартон.

Olmer





ДЛЯ ЗАМОВЛЕННЯ ГРИ, НАДІШЛИ З КОДОМ

SMS НА НОМЕР:

105336

JAVA ГРИ

Зроблено в **LOGMO**
GAMICO
www.gamico.com.ua



AIRBORNE OPS
В твоєму розпорядженні є сучасний гелікоптер AP-29. Яку місію ти маєш виконати сьогодні? Атакувати об'єкти чи вибрати щось інше?
SG1437



ALLIED ASSAULT
Десь у безкрайній пустелі ховаються терористи, твоя місія - знайти та знищити.
SG1439



DESERT TANKS
Пречудова графіка, твоя мета - знищити танки супротивника.
SG1449



STRIP BLACK JACK
Пограй в карти на роздгання...
SG1476



DELTA CORPS
Міністр оборони був викрадений екстремістами. Твоя місія - врятувати його життя.
SG1447



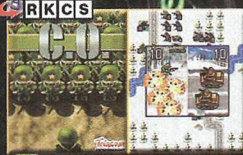
CRIME REPORTER
Папараці-криміналіст, і не на своєму байку по лезу ножа. Обережніше!
SG1446



CHERRY POPPING
Пригоди дівчини ягідками, і вона тобі віддасть! :)
SG1444



BLOODY FAIRY
Твоя функція - поєдинок злих монстрів, звільнити планету від загарбників.
SG1441



C.O.
Дуже гарна та захоплююча, багато рівневих стратегія. Танки до бою!
SG1445



DEPTH CHARGE
Твій корабель поламав під обстріл субмарини. Знищ супротивника.
SG1448



LETHAL MISSION
Дія гри проходить під час другої світової війни. Ти - розвідник, твоя місія - зруйнувати всі ворожі бази.
SG1466



KUNG-FU FIGHTING
Захисти свою коханку від мстивої сім'ї Кай-Чанг.
SG1464



MIDNIGHT RACERS
Стрітрейсинг. Ти-кращий? Доведи це і зароби на цьому грошей.
SG1467



MOBILE PET 2
Виховай та вирости собі друга в телефоні.
SG1469



STRIPPOKER
Пограй в карти на роздгання...
SG1484



FEARLESS
Відчуй себе пілотом майбутнього на космічному кораблі.
SG1451



LAKSHYA
Знайди та знищай ворожих розвідників. Захоплюючий екшн.
SG1465



ZORRO
Захоплююча гра з відмінною графікою. Занурся у світ пригод Зорро.
SG1526



MISSION VIETNAM
Ти - воєнка у В'єтнамі, твоя задача - охороняти стратегічно важливу переправу. Захоплюючий екшн.
SG1468



2020 SPECIAL OPS
Знайди шлях до виходу з підземного лабіринту, але будь насторожі, навколо одні вороги!
SG1502



POOL CHALLENGE
Один з найкращих симуляторів більярду, не забувай заряджати мобільний.
SG1521



BABE TYPING - SANDRA
Допоможи Сандрі роздгнутись...
SG1523



ROWING CUP MANAGER
Допоможи своїй команді виграти кубок світу по греблі.
SG1524



WENDY'S SEXY LETTERS
Венді чекає на листа від тебе...
SG1525



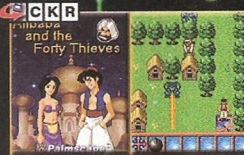
CALL GIRL
Будь обережний! Твій телефон зараз почне розтавати.
SG1443



HOT COLLEGE
Відчуй на смак гарячих студенток, але стережись злих прибиральниць.
SG1516



EURO 2004 SHOOT OUT
Внеш забувати пенальті? Покажи як це ти робиш, та виграй чемпіонат світу!
SG1511



ALIBABA AND FORTY THIEVES
Алібаба намагається відшукувати скарби розбійників. На поміч йому приходить його кмітлива жінка.
SG1438



SWEET PRISONER
Під час свадби було викрадено наречену. Звільни дівчину і вона тобі віддасть.
SG1486

ІНСТРУКЦІЯ:

K NOKIA: 3100, 3200, 3300, 3530, 3595, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6262, 6230, 6610, 6610i, 6650, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7600, 7250i
C 3510i, 8910i
R 6600, 6670, 7610, 3620, 3650, 3660, 7650, N-GAGE
S SIEMENS: S55, SL55, C60, M55, MC60
E SONY-ERICSSON: T610, T630, VE 2600
M MOTOROLA: V300, V500, V600

- ідентифікація телефону

Вартість java гри: 18 грн.
з ПДВ за один SMS

Відправте код обраної гри на номер 105336. Грі завантажуються через war (для замовлення повинні бути активовані та настроєні послуги war). Для абонентів Київстар - 466 0 466, для абонентів ЮМЗ - 240 0000.
У випадку помилкового замовлення, послуга вважається наданою. Відправте SMS-повідомлення на номер 105336. Дочекайтесь отримання замовлення, що буде доставлено на ваш телефон через деякий час.
Ціна: 18 грн. з ПДВ за 1 SMS-повідомлення.

З будь-яких питань, звертайтеся за телефоном служби підтримки (044) 23 203 23 (з 9-00 до 18-00 пн-пт).



ДЖИНС DJ Парад выбрал лучшего DJ Украины

Второй ДЖИНС DJ Парад прошел в семи крупнейших городах Украины и собрал на главных площадях многотысячные толпы поклонников электронной музыки и просто желающих ощутить атмосферу настоящего праздника. По статистике организаторов, в этом году праздник электронной музыки собрал около 300 тысяч человек, что в полтора раза больше результата прошлого года. Чтобы вы представили себе масштаб праздника, приведем сравнение: количество людей, собравшихся на ДЖИНС DJ Парад примерно равно населению такого областного центра, как Чернигов. Или так: если бы все участники Парада встали бы друг другу на плечи, то пирамида превысила бы уровень орбит всех существующих спутников. Так что – можете поверить! – ДЖИНС DJ Парад стал одним из самых значительных и популярных молодежных событий этого года.

Как вы знаете, ДЖИНС DJ Парад – это конкурс диджеев, организованный виртуальным оператором ДЖИНС, победителя в котором определяют участники всех Парадов, прошедших в этом году.

Сам конкурс про-



ходил в три этапа. Изначально диджеев, распределенных по городам-участникам было более сотни. На первом этапе отбора жюри экспертов выбрало в каждом городе по пять самых достойных из всех конкурсантов, прослушивая лучшие треки каждого из них. А на втором этапе к отбору подключались ДЖИНСеры, которые, прослушав треки исполнителей по радио, могли участвовать в открытом SMS-голосовании, по итогам которого отбор проходили лишь трое счастливиц. Последним и самым главным этапом был непосредственно ДЖИНС DJ Парад.

На Парадах во всех семи городах-участниках организаторам в полной мере удалось создать атмосферу не просто концерта, а настоящего праздника. К главной площадке, где проходил конкурс, через весь город, к восторгу продвинутых

местных жителей, двигалась колонна ДЖИНС DJ Парада. Главным элементом колонны была платформа с мощной акустической системой, на которой играл кто-то из диджеев-конкурсантов. Кроме него, на платформе зажигал MC Лапоть, а девушки РJ соблазняли всех своей пластикой и махали флагами. Некоторые девушки выглядели настолько привлекательно, что парни из толпы поклонников дарили им цветы – у меня на глазах подобный случай произошел во Львове. В общем, парад не оставлял равнодушным практически никого – дети бежали за колонной, машины сигналили, люди улыбались, махали руками и подручными предметами.

Но вернемся непосредственно к конкурсу. Трое диджеев-участников в каждом городе в назначенные день и час имели возможность в течение 60 минут продемонстрировать всё свое мастерство и вызвать у всех присут-

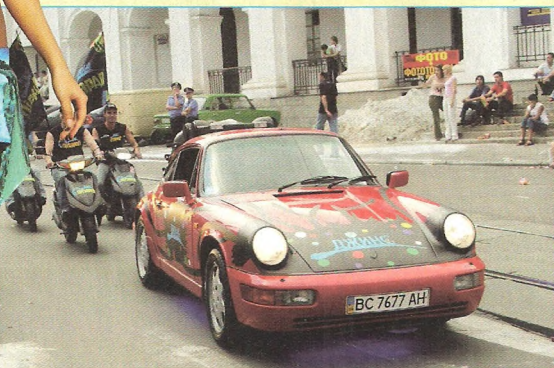
ствующих на мероприятии желание проголосовать именно за них – естественно, это нужно было сделать посредством SMS-сообщения. В конце конкурса, в качестве бонуса тусовщики могли прослушать сеты победителя ДЖИНС DJ Парада прошлого года – DJ Move и насладиться шикарным фейерверком от организаторов.

Финал конкурса проходил 28 августа в Киеве на Европейской площади – в самом сердце столицы. Из разных городов прибыли региональные победители конкурса – DJ Slava Flash (Харьков), DJ Chief MC (Киев), DJ Cheeveskela (Одесса), DJ Donatos (Днепропетровск), DJ Vlad MFK (Донецк), DJ Woofier (Ялта) и DJ Yohann (Львов). Специальным супергостем вне конкурса был известный европейский проект, признанный король ремиксов – FUNKSTAR DE LUX.

По результатам SMS-голосования в столице победителем стал DJ Chief MC, который в качестве приза получил очень и очень дорогостоящую диджейскую аппаратуру (говорят, она стоит как очень неплохой автомобиль в автосалоне).

По словам организаторов ДЖИНС DJ Парада, популярность акции этого года заставляет их уже сейчас думать о следующем, третьем ДЖИНС DJ Параде, который пройдет в следующем году. Что ж, будем ждать!

Сергей Горохов а.к.а. Z-Spoiler



мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

ШПИЛЬ!

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

*Скорее
в дорогу же!*

**Grand
theft
auto
San Andreas**



В игру вступают лидеры

Прошло уже больше года с того времени, как компания nVidia выпустила GeForce 6800 Ultra и стала лидером графической производительности. Но не надолго: вскоре после этого компания ATI выпустила графические карты линейки X800. Чип R420 оказался не таким революционным, как 6800 Ultra, но результаты, показывающие производительность систем, говорили сами за себя, так что однозначного лидера выделить стало уже трудно.

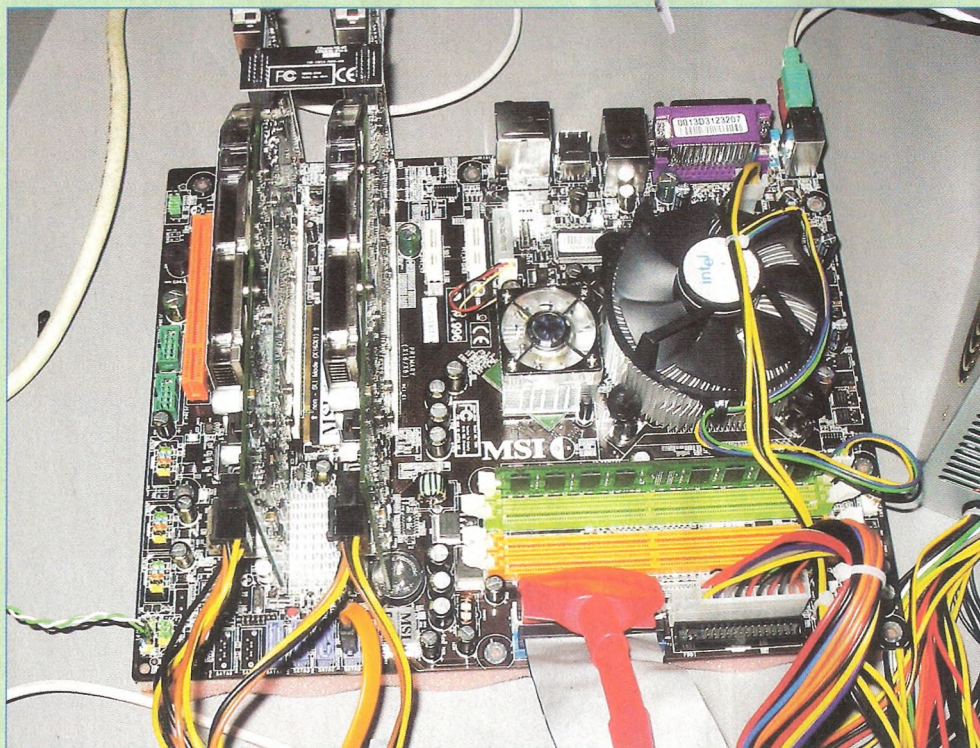
После объявления SLI nVidia смогла все-таки заинтересовать и переманить большую часть покупателей, особенно из среды энтузиастов, искавших чего-то принципиально нового для апгрейда своих систем. Любители покопаться в своём компьютере получили воз-

можность модернизировать материнскую плату и купить новую видеокарту, отложив покупку второй карты до следующей

благоприятной финансовой ситуации.

Пользователи же с большим кошельком смогли зайти в любимый компьютерный магазин и заказать реально самую «крутую» машину.

nVidia вышла в лидеры — по крайней мере, в сфере использования двух графических карт одновременно. Но сегмент одиночных графических карт оставался до сих пор не завоёванным. Позднее ATI выпустила линейку X850, состоящую из видеокарт вариантов Pro, XT и XT Platinum Edition, и лидером графической производительности среди одиночных карт оказалась X850XT PE. nVidia решила приложить максимум усилий, чтобы новое решение смогло выйти на шаг вперёд ATI в сфере одиночных карт. И вот в июне этого года компания nVidia официально заявила о выпуске нового графического процессора GeForce 7800 GTX, который вернул ей пальму первенства в гонке графических акселераторов. Кстати, что касается SLI, то новая карта и здесь оказалась достаточно мощной. Собственно, графический процессор 7800 GTX и предназначался для использования в «тандеме».



Название таблицы

	Разре- шение	3DMark2003		3DMark2005		Doom3		Far Cry		Half Life 2		UT2004	
		Single	SLI	Single	SLI	Single	SLI	Single	SLI	Single	SLI	Single	SLI
NX 7800 GTX	1024x768	10692	12390	8810	12575	118	117	135	133	75	69	162	159
	1600x1200	6607	8350	5205	8973	56	84	53	95	70	62	145	154
NX 6800 Ultra	1024x768	8810	13205	4913	9824	108	112	111	130	69	58	162	156
	1600x1200	5205	10384	3053	5181	45	79	38	69	54	50	95	160

Все мы с нетерпением ждали того момента, когда же, наконец, новая видеокарта появится на украинском рынке. И вот чудо свершилось, и мы имеем возможность не только подержать новинку в своих руках, но и посмотреть наконец-то на нее в работе. Итак, в нашей тестовой лаборатории появилась долгожданная MSI NX 7800 GTX, и не одна, а три штуки. Жаль, конечно, но одна видеокарта все-таки осталась не у дел, ведь, к сожалению (или к счастью), в SLI можно соединить только две видеокарты. А так бы я уж постарался и всунул бы куда-нибудь третью ☺.

Чтобы наши тесты выглядели нагляднее, мы нашего нового двухголового монстра столкнули лбами с его младшим братом MSI NX 6800 Ultra в такой же SLI-конфигурации.

Тестовый стенд

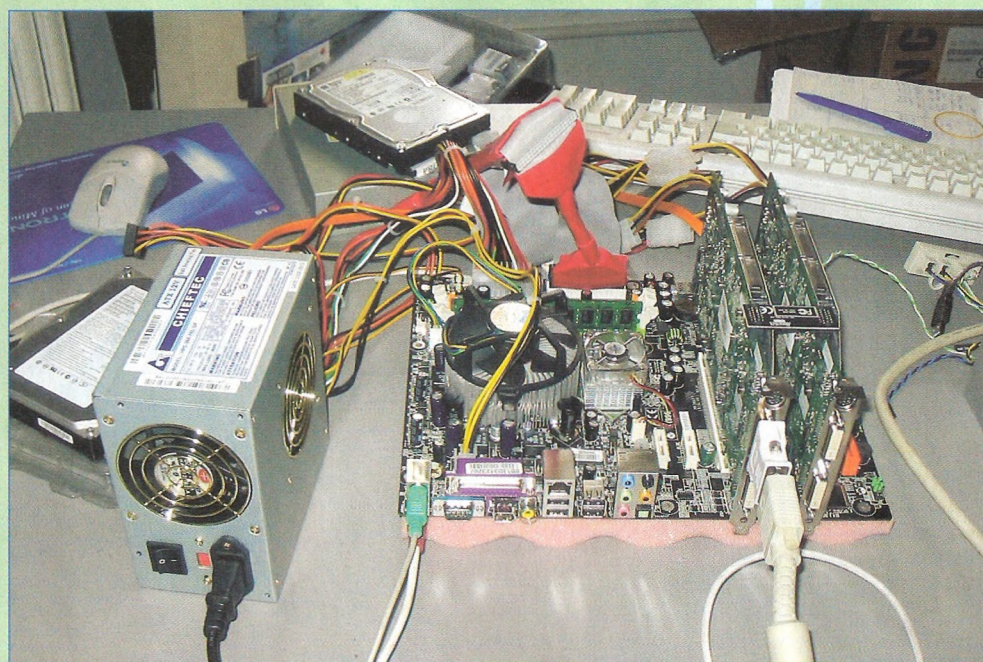
Для тестирования мы специально не брали самое серьезное и дорогостоящее оборудование, а обошлись только теми устройствами, которые доступны на сегодняшний день по приемлемой цене и уже давно проверены в работе. Так что тестовый стенд получился довольно скромным и без излишеств:

- Процессор – Intel Pentium 4 3,6 ГГц
- Материнская плата – MSI P4N SLI
- Оперативная память – 512 Мб
- Жесткий диск – Seagate Barracuda 7200.7, 160 Гб, SATA
- Microsoft Windows XP Professional Eng SP2
- DirectX 9c

В качестве тестовых программ были использованы следующие приложения: 3DMark03, 3DMark05, Doom 3, FarCry, Half Life 2 и Unreal Tournament 2004.

Немного о самих видеокартах

Выглядит NX 7800 GTX впечатляюще: большие размеры,



мощная система охлаждения – как говорится, «берешь в руки и имеешь вещь». Кстати, что касается охлаждения, то и здесь технологии на месте не стоят. Если на уже хорошо известной нам NX 6800 Ultra кулер был двухъярусным, то охлаждающая система новой видеокарты NX 7800 GTX свою обладательницу не «полнит». В работе обе видеокарты удачно нагревались до вполне ощутимой температуры, особенно в SLI-режиме, так как в этом случае одна карта дышит в спину другой. Вывод: корпус для такого тандема должен быть просторным и с достойной вентиляцией.

Геймеров, привыкших работать на своем любимом ПК в полной тишине (хотя мне такие еще не встречались), спешу разочаровать – как NX 6800, так и новая видеокарта при больших нагрузках шумят достаточно громко (особенно если их в корпусе две), а системы их охлаждения воздух гонят так, что со стола летит бумага. Так что некоторым субтильным юзерам за компьютером, возможно, придется пристегиваться ☺.

Тестирование

Ну что ж, пришло время скрутить все железо в кучу и начинать. Учитывая тот факт, что тестируемые нами видеокарты фактически являются лучшими на мировом рынке, а NX 7800 GTX на данный момент аналогов вообще не имеет, то и во всех тестах, где это было возможно, мы устанавливали максимально возможные настройки, чтоб им жизнь малиной не казалась.

Синтетические тесты

Для скептиков, которые считают результаты такого известного синтетического теста, как 3DMark03, всего лишь бессмысленными цифрами, не имеющими ничего общего с суровой действительностью, судя по всему, пришло время почувствовать себя героями. И это не пустые слова. Дело в том, что если в одиночном режиме видеокарта NX 7800 GTX уверенно

выигрывала у своего оппонента NX 6800 Ultra, то в SLI-режиме все выглядит с точностью наоборот. И как мы ни старались, сколько не повторяли тестов в надежде на случайное недоразумение, результат все равно выходил приблизительно один и тот же – в этом «бенчмарке» SLI-лидером является NX 6800 Ultra. Зато 3DMark05 расставил всех по местам и показал уверенное лидерство NX 7800 GTX, в некоторых случаях почти в полтора-два раза. Кстати, в этом же тесте одиночная NX 7800 GTX набрала больше баллов, чем ее конкурент в SLI-режиме. Из всего этого можно сделать

Для размещения рекламы
в рубрике «Реальный базар»
звоните (044) 501-9355

КОМП'ЮТЕРИ
та КОМПЛЕКТУЮЧІ

Київ, вул. Білоруська, 8
магазин «Каприз»
pc-hard@i.kiev.ua
455-90-71
www.pc-hard.com.ua

■ РЕАЛЬНЫЙ БАЗАР

вывод:

3DMark03

является старым тестом и для новых видеокарт не подходит.

Популярные игры

Наконец, когда мы подошли к тем программам, для которых в принципе и создаются крутые видеокарты, — к играм, сердце застучало сильнее. Забежим немного наперед и скажем: результаты здесь такие, что сразу хочется все бросить и засесть за любимую грульку.

DOOM 3. В этой игре при разрешении экрана 1024x768 SLI-режим ничем интересным похвастаться не может, а показывает практически те же результаты, что и одиночная карта. Зато при увеличении разрешения экрана мы можем наблюдать совсем другую картину: SLI-конфигурация наконец-то начинает приносить свои плоды и дает прирост приблизительно на 50 %.

FarCry и Half Life 2. В этих играх, как и в предыдущей, на невысоких разрешениях экрана SLI-тандем себя не оправдывает, а в некоторых случаях выступает даже хуже, чем одиночные карты. И опять же при

увеличении разрешения экрана мы имеем значительный прирост производительности. Заметим также, что в этих играх, что не может не радовать, новая карта NX 7800 GTX показала себя лучше, чем пара. Как говорится, новый друг лучше старых двух (в пословице, к счастью, наоборот).

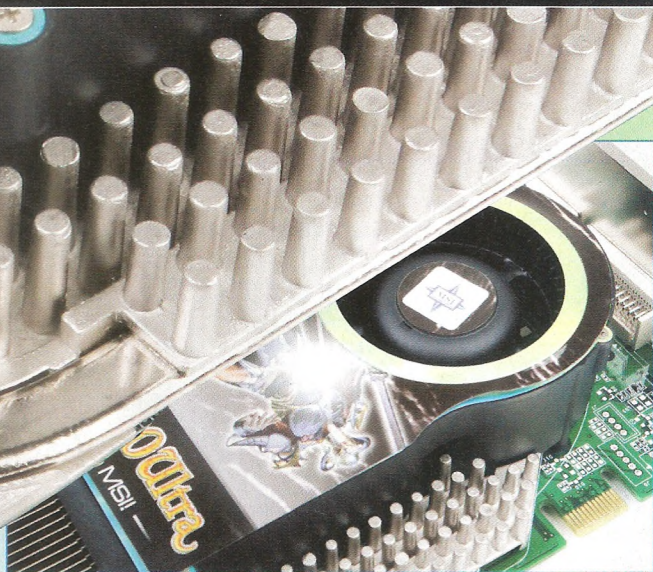
Unreal Tournament 2004.

Игра, конечно, уже далеко не новая, но, согласитесь, популярности своей она еще не утратила. Возможно, из-за своего возраста она и позволила паре NX 6800 Ultra так беспардонно обойти SLI-конфигурацию NX 7800 GTX.

В одиночных забегах, к счастью, здравый смысл одержал победу, и новая видеокарта опять заняла заслуженное первое место.

Подведем итоги

Результаты тестов говорят сами за себя. Любому серьезному геймеру систему 7800



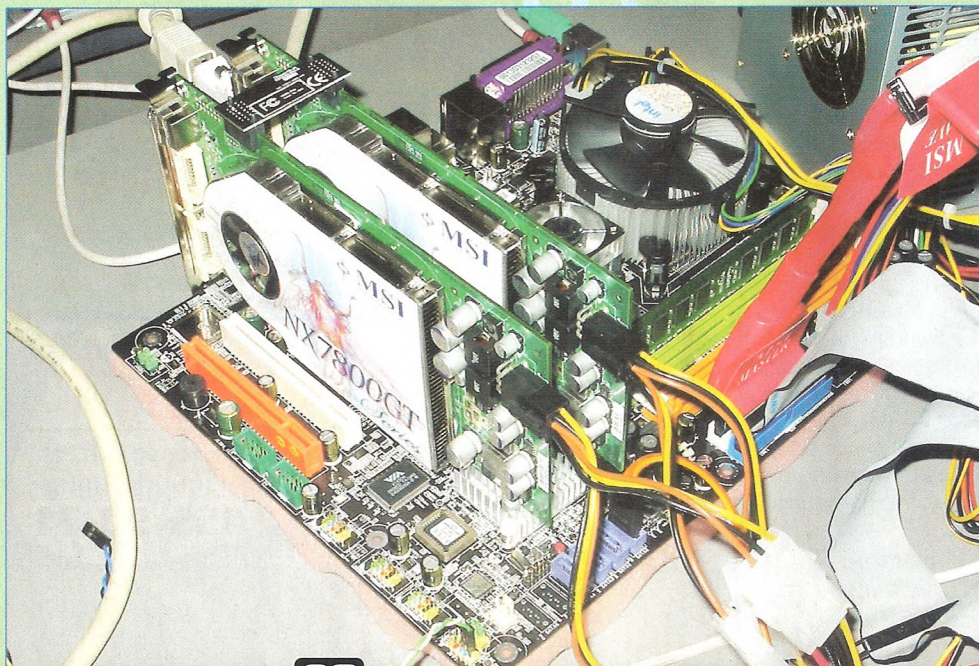
GTX SLI можно смело рекомендовать, а обладателю такой — завидовать. К сожалению, для некоторых наших читателей подобная железка будет не по карману. Ведь цена одной видеокарты 7800 GTX равняется 600 долларам, а пара будет в два раза дороже, и это если, конечно же, не учитывать стоимость материнской платы с поддержкой SLI, цена которой колеблется в пределах 150–250 долла-

ров. Так что для полного апгрейда видео в компе экстремалам придется выложить около 1500 долларов.

nVidia вновь порадовала в сфере одиночных карт. 7800 GTX прекрасно показывает себя как в одиночном режиме, так и в SLI. И если вы стоите на пороге обновления ПК и желаете стать счастливым обладателем SLI-конфигурации из пары новых мощных видеокарт, и их внушительная цена вас не пугает, тогда спешу заверить — вас уже с нетерпением ждут в компьютерном магазине. Но если вы уже успели приобрести 6800 Ultra, то проблема получается не простой. Для кошелька будет лучше купить еще одну 6800 Ultra после падения цен, но не лучше ли будет забыть о SLI и просто купить новую карту?

Андрей Душко
dushko@comizdat.com

Оборудование для тестирования любезно предоставлено представительством компании MSI в Украине.



27-30
ЖОВТНЯ



Виставковий центр

КИЇВ ЕКСПО ПЛАЗА

("Нивки", вул. Салютна, 2-Б)



ТЕРИТОРІЯ БРЕНДІВ

третя

міжнародна

виставка-шоу

брендів цифрових

технологій

цифроМанія :)

У рамках виставки:



:) Рейтинг торговельних марок
у галузі інформаційних
технологій

**GAME
AMD**

:) Ігровий чемпіонат
:) Презентації новинок
:) Розіграші

ЗАПРОШУЄМО ВІДВІДАТИ ВИСТАВКУ!

Замовлення запрошень, програма виставки на сайті: www.dmania.euroindex.ua

Організатор виставки



Генеральні інформаційні спонсори



Медіапартнери



Інформаційні партнери



Sven AF-11



Одной из самых популярных среди большого количества недорогих акустических систем на украинском рынке является стереосистема AF-11 от компании Sven. И это не удивительно, ведь для своей невысокой цены колонки имеют вполне достойный уровень звучания. Достигается это не только качественными динамиками, но и при помощи материала, из которого выполнен корпус колонок – ДВП.

Дизайн устройства консервативен – стандартные прямоугольные формы корпуса. Динамики закрыты решеткой с тканью черного цвета, которая при желании легко снимается и ставится на место. Производится система в двух цветовых

вариациях, светло-серый и «под дерево». Благодаря подбору таких цветовых решений колонки прекрасно вписываются практически в любой интерьер. Кстати, вес колонок довольно внушительный, что затрудняет транспортировку аудиосистемы, зато благодаря своей большой массе колонки очень устойчивы практически на любой поверхности, будь то лакированный стол или органическое стекло.

Качество звучания системы на очень хорошем уровне. Для настройки качества звучания предусмотрены два регулятора тембра. При помощи этих регуляторов и стандартных эквалайзеров операционной системы колонки настраиваются почти до идеального звучания. Громкости системы вполне достаточно для небольшого по-

мещения (квартиры), но будьте осторожны, при условии плохой шумоизоляции в помещении ссоры с соседями вам не избежать ☺.

Система может подключаться к любому устройству, оснащеному линейным аудиовыходом (компьютер, видеомагнитофон, DVD-проигрыватель, телевизор). Кроме этого, AF-11 имеет гнездо для подключения сабвуфера. Кстати, компания Sven производит отдельно и сабвуферы, по дизайну очень похожие на данную модель колонок, которые вместе будут смотреться как один комплект.

Хорошая, но недорогая система просто обязана иметь пару-тройку недостатков (в нашем случае, скорее, не-

удобств). Очень неудобно, на наш взгляд, расположены органы управления – на задней стенке головной колонки. Ввиду этого в некоторых случаях неудобно настраивать или изменять уровень звука, не получится разместить колонки, например, под стеной.

Технические характеристики:

- Диаметр СЧ динамика: 25 мм
- Диаметр НЧ динамика: 100 мм
- Сопротивление: 8 Ом
- Номинальная мощность: 18 Вт
- Частотный диапазон: 40–20000 Гц
- Габариты: 150 x 203 x 262 мм
- Цена ≈ 28 \$

Sven MS-300



Среди стандартных недорогих 2.1 аудиосистем особняком стоят устройства с оригинальным дизайном.

Пожалуй, каждая фирма-производитель может похвастаться наличием в своей линейке продукции устройств нестандартного, совершенно нового, а иногда и забавного вида. Новые технологии позволяют производить корпуса колонок практически любых геометрических форм, будь то круглые, овальные, или плоские. Последнее время даже корпуса сабвуферов производят разных форм, например, цилиндрической. Одной из таких систем с оригинальным современным дизайном и является устройство Sven MS-300. Овальные сателлиты с открытыми динамиками белого цвета и круглый белый динамик сабвуфера прекрас-

но смотрятся на компьютерном столе, особенно возле монитора белого цвета. Сам же корпус устройства окрашен в серебристый цвет.

MS-300 является системой начального уровня: слабый сабвуфер и однополосные сателлиты. Номинальная мощность сабвуфера и сателлитов (14 Вт + 2 x 6 Вт) не способствует качественному прослушиванию в больших помещениях, но для среднестатистической квартиры мощности вполне достаточно. Система имеет магнитное

экранирование, что позволяет устанавливать ее возле других устройств, чувствительных к наводкам.

Корпус сабвуфера выполнен из ДВП, сателлиты – из пластмассы. Органы управления системой расположены на боковой панели сабвуфера. Кроме регулятора уровня громкости здесь есть два регулятора уровня тембра. Сам факт расположения органов управления на сабвуфере под-

разумевает установку всей системы только на рабочем столе, что не всегда удобно. Кроме этого, небольшим недостатком является отсутствие возможности подключения наушников к системе, что, например, для настоящего игромана будет неудобно.

2.1 систему MS-300 можно подключать к любым устройствам, будь то компьютер, видеомагнитофон или телевизор. Устройство можно рекомендовать тем пользователям, которые хотят за небольшую цену получить аудиосистему 2.1 с хорошим качеством звука и современным дизайном.

Технические характеристики:

- Номинальная мощность:
- Сабвуфер – 14 Вт
- Сателлиты – 6 Вт
- Частотный диапазон: 35–18000 Гц
- Габариты:
- Сабвуфер 228 x 213 x 240 мм
- Сателлиты 110 x 165 x 97 мм
- Цена ≈ 32 \$

Sven MS-310

Пожалуй, самой большой проблемой при покупке компьютерных комплектующих для некоторых пользователей является недостаточное количество денег. Ведь в характеристиках того или другого устройства на нынешний момент разобраться довольно просто: достаточно полистать компьютерный журнал или забуриться в Интернет. Раньше купить какую-либо качественную систему за умеренную цену было очень сложно. В последнее время производители всё чаще обращают внимание на средний сегмент и выпускают недорогие, но качественные продукты.

Самой дешевой аудиосистемой среди всей линейки 2.1 систем серии MS-3xx компа-

нии Sven является устройство MS-310. Кстати, учитывая его цену и качество звучания, это будет, пожалуй, самое экономично удачное приобретение.

Дизайн устройства довольно оригинален. Корпус колонок и сабвуфера имеет прямоугольную форму и окрашен в серебристый цвет с оранжевыми вставками. Передняя панель сабвуфера несет на себе органы управления, под которыми находится отверстие фазоинвертора. Кстати, последние немного увеличены в размерах, что, несомненно, очень удобно при работе с ними. Сателлиты системы двухполосные (в этой ценовой категории это редкость). Корпус сабвуфера и колонок выполнен из ДВП, что, несомненно,

положительно сказывается на качестве звука. Кроме этого, система может похвастаться наличием магнитного экранирования и возможностью подключения к разным звуковым устройствам. Ввиду своих малых размеров и небольшого веса сателлиты могут крепиться на стену.

Качество звучания системы можно назвать неплохим, хотя мощности достаточно разве что для небольшого пространства.

Технические характеристики:

- Номинальная мощность:
- Сабвуфер – 22 Вт
- Сателлиты – 7 Вт
- Частотный диапазон: 35–20000 Гц
- Габариты:
- Сабвуфер 282 x 156 x 230 мм
- Сателлиты 118 x 95 x 152 мм
- Цена ≈ 28 \$

Sven MS-320U

Последнее время инженеры пытаются объединить возможности двух и больше устройств в одном. Полученные вследствие этого симбиоза устройства приобретают всё больше и больше популярности, достаточно вспомнить только кард-ридеры с фото-, а теперь уже и видеоканерами. Но на телефонах прогресс не остановился, а перекинулся на аудиосистемы, добавляя им дополнительные возможности.

Модель MS-320U является старшей среди трех двухканальных мультимедийных систем серии MS-3XX. Единственное отличие данного комплекта от MS320 состоит в оригинальной идее встроенного MP3-плеера. Для работы с ним достаточно подключить в USB-порт на сабвуфере любой флеш-накопитель с записанными на нем композициями в формате MP3 и отключить систему от ПК. Но если система подклю-

чена к другому устройству, например телевизору или видеомонитору, тогда ваш телевизор сможет не только показывать передачи, но и баловать вас любимой музыкой. Управление MP3-плеером осуществляется с помощью всего двух кнопок, причем система понимает каталоги и даже при использовании кард-ридера легко ориентируется в нескольких носителях.

Звучание можно оценить как очень неплохое, с качественными басами и высокими частотами. Запас мощности данной системы невысокий, но для использования в небольших помещениях более чем достаточный. Система имеет консервативную прямоугольную форму, а ее оригинальный серебристый дизайн подойдет к любому интерьеру. В качестве материала для всех компонентов системы применено дерево, а сателлиты экранированы, что позволяет без проблем ставить их вблизи монитора. Также в системе при-

сутствует возможность крепления сателлитов на стену. Из числа неудобств, бросающихся в глаза, – размещение всех регуляторов и кнопок на сабвуфере и отсутствие разъема для подключения наушников. Конечно же, наличие в системе такой функции, как автономное проигрывание музыкальных треков в формате MP3, значительно увеличивает стоимость всей системы. Но если вам встроенный в колонки MP3-плеер ни к чему, тогда есть возможность выбрать систему 2.1 MS-320, которая полностью идентична данной системе за исключением встроенного проигрывателя.

Технические характеристики:

- Выходная мощность:
- Сабвуфер 25 Вт
- Колонки 8 Вт
- Соотношение сигнал/шум: не менее 25 дБ
- Входное сопротивление: 10 кОм
- Частотный диапазон: 32–20000 Гц
- Размер динамиков:
- сабвуфер 5,25 дюймов
- колонки 2 x 3 + 2 x 1
- Питание: 220 В ± 10 %
- Цена ≈ 69 \$

Андрей Душко,
dushko@comizdat.com



Видається російською мовою;
щомісячно; від травня 2001 р.
№ 10 (47), жовтень 2005 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»
Україна, Київ, 2004 р.

Виконавчий директор
О.О. Юрєвич

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор
М. Писаревський
Редактор
О. Ліщук
Літературний редактор
Ю. Тимошенко
Дизайн та комп'ютерна
верстка
О. Заславська
Фотокореспондент
М. Смоляр
Відділ реклами
А. Бєлих
Відділ збуту
І. Краснопольський
О. Нікіфоров
Зав. виробництвом
Ю.О. Курніков
producer@comizdat.com

Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність
та зміст рекламної інформації несе
рекламодавець.

Підписано до друку 27.09.2005.

Наклад 24 900 прим.

Видруковано з готових фотоформ
ТОВ «Декабрь» у друкарні
«Новий друк».
Зак. №05-4651

Друк офсетний
Формат 60х90/8
10,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне
поліграфічне виконання несе
друкарня «Новий друк»
м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,
тел. (044) 451-48-03.

Технічну підтримку редакції забезпечує
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА РЕДАКЦІЇ ТА ВИДАВЦЯ:
ТОВ «ДЕКАБРЬ»
Україна, 03680, м. Київ-680,
просп. Перемоги, 53,
Тел./факс: (044) 501-9355
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2004
Засновник – С.М. Костюков
Свідоцтво № KB-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання
матеріалів у будь-якій формі можливе
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано
реklamні матеріали фірм-виробників
та матеріали з сайтів:
www.overgame.com, www.theoxygentank.com,
www.gamespot.com, www.gamesville.com,
www.gamecenter.com, www.gamewallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852
з CD-диском – 01727

На цьому «Шпиль!» вы найдёте:

Demo

Serious Sam II
Pro Evolution Soccer 5

Video

Quake 4
Land of the Dead

Патчи

Бригада Е5: Новый альянс 1.06
Ксенус: Точка кипения 2.1
D&D: Dragonshard 1.1.4

Видеодрова

ATI
nVidia

Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2004 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся
сумму на расчетный счет:

ООО «Декабрь»,
р/с 26007103801
в АКБ «Интеграл» г. Киева,
МФО 320735,
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте
доставочную карточку
и копию чека об оплате
по адресу: ООО «Декабрь»,
пр. Победы, 53, г. Киев,
03680

3. Если есть вопросы, звони:
(044) 454-08-74

Твой «ШПИЛЬ!»

ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2004 год, стоимость в гривнах:

Журнал без диска				Журнал с диском			
Да!		5	4,80	Да!		5	6,0
Да!		6	4,80	Да!		6	6,0
Да!		7	4,80	Да!		7	6,0
Да!		8	4,80	Да!		8	6,0
Да!		9	5,0	Да!		9	7,0
Да!		10	5,0	Да!		10	7,0
Да!		11	5,0	Да!		11	7,0
Да!		12	5,0	Да!		12	7,0
Да!		Спецвыпуск №2 «Читы и коды»					11,0
Да!		Спецвыпуск №3 «Все об RPG»					11,0
Да!		Спецвыпуск №4 «Читы и коды»					11,0
ИТОГО							

Фамилия _____ Имя _____

Индекс _____ Адрес _____

Номер телефона (с кодом) _____



Інструкція для замовлення

- **Поліфонічні мелодії:** для замовлення виліпи в текст SMS-повідомлення код мелодії, де X заміни на 511 відправ на номер 10659
- **Мономелодії:** для отримання виліпи в текст SMS-повідомлення код мелодії, де для телефонів Nokia, Samsung X заміни на 2; для телефонів Alcatel, Ericsson, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic X заміни на 3; для телефонів Siemens X заміни на 4; 1 відправ на номер 10659
- **Стереополіфонія:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом поліфонії на номер 4455
- **Мелодії з голосом:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом мелодії на номер 10899
- **Суперзвук:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом суперзвуку на номер 10659
- **Логотипи, листівки:** для отримання виліпи в текст SMS-повідомлення код логотипу або листівки 1 відправ на номер 10659 (Обов'язково!) Для замовлення логотипів для телефонів Nokia X заміни на 2; для телефонів Alcatel, Sony Ericsson, LG, Motorola, Panasonic, Fly X заміни на 3
- **Кольорові зображення:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом зображення на номер 10659
- **Java-гра:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом гри на номер 10899
- **Анімація:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом анімації на номер 4455
- **Фан-відео:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом відео на номер 5599
- **Теми:** для замовлення відправ SMS-повідомлення з кодом теми на номер 5599

Вартість відправлення SMS-повідомлення на номери 10659 – 5 грн, з ПДВ, 4455 – 8 грн, з ПДВ, 10899 – 9 грн, з ПДВ, 5599 – 15 грн, з ПДВ. Отримання – безкоштовно.
Для отримання WAP-послуг необхідно активувати та налаштувати WAP. Перейти моделі телефонів, що підтримують послугу, дивись на www.fishka.com.ua, повний каталог сервісів на wap.fishka.com.ua

10659 ПОЛІ ТА МОНОМЕЛОДІЇ

2Pac & Elton John	Ghetto gospel	X9174378
50 Cent	Candy shop	X9116178
Amel Bent	Ma philosophie	X9144878
Arash @ DJ Aligator	Music is my language	X9176678
ATB	Believe in me	X9144778
Audio Bully's	Shot you down	X9177678
Backstreet Boys	Incomplete	X9174478
Benassi Bros feat. Dhany	Every single day	X9175078
Blue Eyed Peas	Don't phunk with my heart	X9174278
Blue	Only word I know	X9177378
Darude	Sandstorm	X9164578
David Guetta	Just a little more love	X9164778
Global Deejays	What a feeling	X9144278
Gorillaz feat. Shaun Ryder	Dare	X9175178
In-Grid	Mama mia	X9161878
K-Marco	Crazy	X9090378
Limp Bizkit	My generation	X9166178
Mika Newton	В плену	X9174678
Paul Cless feat. Brixx	Suavemente	X9174778
Rammstein	Stein um stein	X9167978
RDV DJ	Брибумер	X9156478
Stereoliza	X.Y.Z	X9161478
Timo Maas & Brian Molko	First day	X9177578
X-Mode	Animals	X9143978
A-Студіо	Улетаю	X9144478
Виа Гра & ТНМК	Нет ничего хуже	X9144378
Гайтана	Слідом за тобою	X9145678
Глюкоза	Юра (remix)	X9171578
Дельфин	Серебро	X9172278
Жасмин	Индийское лето	X9175278
Корни	25 этаж (remix)	X9171878
К. Орбакайте	Ты ненормальный	X9176278
Опасные Ди-Джеи	Расскажи гитара	X9173078
Уматурман	Ты далеко	X9177478
Фактор-2	Весна	X9171978
Чичерина	Даром	X9176178
Мелодія з к/ф "Терминатор 2"		X9169078
Axel F. Мелодія із к/ф "Beverly Hills Cop"		X9165378
Тема №1 з к/ф Жмурки		X9176978

4455 СТЕРЕОПОЛІФОНІЯ

Rammstein	Moskau	1110178
R. Kelly	I wish	1110278
Usher	Caught up	1109078
Will Smith	Wild wild west	1109878
Мумий Троль	Нет, нет, нет	1108378

10899 МЕЛОДІЇ З ГОЛОСОМ

Benny Benassi	No matter what do you do	1012478
Jojo	Leave (Get out)	1020878
Профессор Лебединский	Косопальний мишка	1024778
RDV DJ	Брибумер-2	1024878
МС Вспышка & Никифорова	Дискотека	1024978

10659 СУПЕРЗВУКИ

Я хочу тебе, чекаю на тебе!	40018978
Візьми мене, я твоє!	40018178
Терміново займись сексом!	40017878
Купи, будь ласка, туалетний папір!	40017578
GSM секс	40017478

ГОЛОСОВІ ПОСЛУТИ

504 Розважальний портал Фішка!
Зателефонуй на номер 504 та отримай море задоволення та сміху!
Найвеселіші жарти, приколи та анекдоти від "Веселих яєць", найкращі радіо-розграти "Ведомости по-киевски", анекдоти найвідоміших гумористів із шоу "Золотий Гусак", а також тости, фішки від веселих таксистів та багато іншого!
Сервіс працює щодобово. Вартість послуги: 1,60 грн. за з'ясування, 3,84 грн. за хвилину експлуатації. (Ціни наведено з ПДВ, без ГПД)

511 Дуже простий спосіб отримати мелодію!
Зателефонуй на номер 511 та замов мелодію, яку бажаєш отримати!
Сервіс працює щодобово. Вартість послуги: 7 грн. за з'ясування, 1,60 грн. за хвилину розмови. (Ціни наведено з ПДВ, без ГПД)

450 Портал кохання!
Зателефонуй на номер 450 та отримай масу задоволення
Найсексуальніші діалогі розповідають про свої потаємні історії та бажання. Велика кількість історій з життя, еротичних розповідей, неформального кохання та нетрадиційного сексу
Сервіс працює щодобово. Тільки для повнолітніх.
Вартість послуги: 1,60 грн. за з'ясування, 4,47 грн. за хвилину експлуатації. (Ціни наведено з ПДВ, без ГПД)

10659 КОЛЬОРОВІ ЗОБРАЖЕННЯ

56563378	56622278	56619578	56626078	56626478
56611378	56608778	56635778	56626778	56611178

4455 АНІМАЦІЯ

200092378	200074678	200085178
200093478	200085778	200085978
200098678	200098778	200099778

БЕЗКОШТОВНИЙ КАТАЛОГ КРАЩИХ МОБІЛЬНИХ СЕРВІСІВ

Відправ SMS на номер 10701, отримай WAP-адресу та завантаж безкоштовно каталог VIP. В каталозі ти знайдеш наймодніші сервіси: мелодії, картинки, відео, ігри та багато іншого. Повноцінний каталог – щоденно.
Гарнуйтеся лише вартість стандартного SMS-повідомлення згідно тарифного плану оператора та використання WAP. Повноцінний каталог здійснюється за допомогою WAP.

10701 Для абонентів усіх національних GSM-операторів

1800278	1800478	1800878	1801178

10899 JAVA-ГРА

Сексуальні парочки 19217478

Всі знають популярну гру, де потрібно запам'ятовувати по дві фігурки? Ця версія гри – для дорослих! Після завершення кожного рівня ти отримаєш красуню в подарунок. Хай щастить!

Nokia: 2650, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 3510i, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6260, 6600, 6610, 6650, 6680, 6700, 7200, 7250, 7260, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, Samsung: C100, C110, E100, E300, E330, E630, E700, E710, E800, E820, P400, P500, X450, X460, Siemens: CX65, CX70, M65, S65, SX1, Sony Ericsson: T610, T630, Z600, Panasonic: X700

5599 ТЕМИ

1800278	1800478	1800878	1801178

Nokia: 3230, 6260, 6600, 6630, 6670, 7610

5599 ФАН-ВІДЕО

1500278	1500778	1501578	1503478

Nokia: 3220, 3650, 6170, 6220, 6230, 6260, 6600, 6630, 6670, 7200, 7600, 7610, 7700, 9500, N-Gage, N-Gage QD, Sony Ericsson: K500i, K700i, P800, P900, Siemens: CX65, M65, S65, SX65, SX1

10659 ЛІСТІВКИ

21306578	21306878	21307978
21308978	21309078	21309178

10659 ЛОГОТИПИ

46171378	46443378	46443878
46444878	46445578	46446378

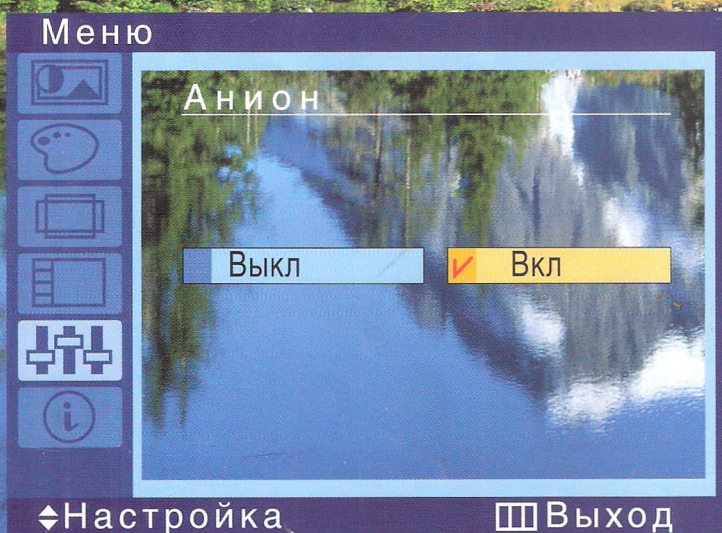
10659 ЛОГОТИПИ

X6246678	X6476078	X6476878

Телефони, що підтримують послугу Стереополіфонія: LG B2000, F2000; Motorola C380, C650, E380, E390, E520, E550, E560, E570, E580, E590, E600, E610, E620, E630, E640, E650, E660, E670, E680, E690, E700, E710, E720, E730, E740, E750, E760, E770, E780, E790, E800, E810, E820, E830, E840, E850, E860, E870, E880, E890, E900, E910, E920, E930, E940, E950, E960, E970, E980, E990, E1000, E1010, E1020, E1030, E1040, E1050, E1060, E1070, E1080, E1090, E1100, E1110, E1120, E1130, E1140, E1150, E1160, E1170, E1180, E1190, E1200, E1210, E1220, E1230, E1240, E1250, E1260, E1270, E1280, E1290, E1300, E1310, E1320, E1330, E1340, E1350, E1360, E1370, E1380, E1390, E1400, E1410, E1420, E1430, E1440, E1450, E1460, E1470, E1480, E1490, E1500, E1510, E1520, E1530, E1540, E1550, E1560, E1570, E1580, E1590, E1600, E1610, E1620, E1630, E1640, E1650, E1660, E1670, E1680, E1690, E1700, E1710, E1720, E1730, E1740, E1750, E1760, E1770, E1780, E1790, E1800, E1810, E1820, E1830, E1840, E1850, E1860, E1870, E1880, E1890, E1900, E1910, E1920, E1930, E1940, E1950, E1960, E1970, E1980, E1990, E2000, E2010, E2020, E2030, E2040, E2050, E2060, E2070, E2080, E2090, E2100, E2110, E2120, E2130, E2140, E2150, E2160, E2170, E2180, E2190, E2200, E2210, E2220, E2230, E2240, E2250, E2260, E2270, E2280, E2290, E2300, E2310, E2320, E2330, E2340, E2350, E2360, E2370, E2380, E2390, E2400, E2410, E2420, E2430, E2440, E2450, E2460, E2470, E2480, E2490, E2500, E2510, E2520, E2530, E2540, E2550, E2560, E2570, E2580, E2590, E2600, E2610, E2620, E2630, E2640, E2650, E2660, E2670, E2680, E2690, E2700, E2710, E2720, E2730, E2740, E2750, E2760, E2770, E2780, E2790, E2800, E2810, E2820, E2830, E2840, E2850, E2860, E2870, E2880, E2890, E2900, E2910, E2920, E2930, E2940, E2950, E2960, E2970, E2980, E2990, E3000, E3010, E3020, E3030, E3040, E3050, E3060, E3070, E3080, E3090, E3100, E3110, E3120, E3130, E3140, E3150, E3160, E3170, E3180, E3190, E3200, E3210, E3220, E3230, E3240, E3250, E3260, E3270, E3280, E3290, E3300, E3310, E3320, E3330, E3340, E3350, E3360, E3370, E3380, E3390, E3400, E3410, E3420, E3430, E3440, E3450, E3460, E3470, E3480, E3490, E3500, E3510, E3520, E3530, E3540, E3550, E3560, E3570, E3580, E3590, E3600, E3610, E3620, E3630, E3640, E3650, E3660, E3670, E3680, E3690, E3700, E3710, E3720, E3730, E3740, E3750, E3760, E3770, E3780, E3790, E3800, E3810, E3820, E3830, E3840, E3850, E3860, E3870, E3880, E3890, E3900, E3910, E3920, E3930, E3940, E3950, E3960, E3970, E3980, E3990, E4000, E4010, E4020, E4030, E4040, E4050, E4060, E4070, E4080, E4090, E4100, E4110, E4120, E4130, E4140, E4150, E4160, E4170, E4180, E4190, E4200, E4210, E4220, E4230, E4240, E4250, E4260, E4270, E4280, E4290, E4300, E4310, E4320, E4330, E4340, E4350, E4360, E4370, E4380, E4390, E4400, E4410, E4420, E4430, E4440, E4450, E4460, E4470, E4480, E4490, E4500, E4510, E4520, E4530, E4540, E4550, E4560, E4570, E4580, E4590, E4600, E4610, E4620, E4630, E4640, E4650, E4660, E4670, E4680, E4690, E4700, E4710, E4720, E4730, E4740, E4750, E4760, E4770, E4780, E4790, E4800, E4810, E4820, E4830, E4840, E4850, E4860, E4870, E4880, E4890, E4900, E4910, E4920, E4930, E4940, E4950, E4960, E4970, E4980, E4990, E5000, E5010, E5020, E5030, E5040, E5050, E5060, E5070, E5080, E5090, E5100, E5110, E5120, E5130, E5140, E5150, E5160, E5170, E5180, E5190, E5200, E5210, E5220, E5230, E5240, E5250, E5260, E5270, E5280, E5290, E5300, E5310, E5320, E5330, E5340, E5350, E5360, E5370, E5380, E5390, E5400, E5410, E5420, E5430, E5440, E5450, E5460, E5470, E5480, E5490, E5500, E5510, E5520, E5530, E5540, E5550, E5560, E5570, E5580, E5590, E5600, E5610, E5620, E5630, E5640, E5650, E5660, E5670, E5680, E5690, E5700, E5710, E5720, E5730, E5740, E5750, E5760, E5770, E5780, E5790, E5800, E5810, E5820, E5830, E5840, E5850, E5860, E5870, E5880, E5890, E5900, E5910, E5920, E5930, E5940, E5950, E5960, E5970, E5980, E5990, E6000, E6010, E6020, E6030, E6040, E6050, E6060, E6070, E6080, E6090, E6100, E6110, E6120, E6130, E6140, E6150, E6160, E6170, E6180, E6190, E6200, E6210, E6220, E6230, E6240, E6250, E6260, E6270, E6280, E6290, E6300, E6310, E6320, E6330, E6340, E6350, E6360, E6370, E6380, E6390, E6400, E6410, E6420, E6430, E6440, E6450, E6460, E6470, E6480, E6490, E6500, E6510, E6520, E6530, E6540, E6550, E6560, E6570, E6580, E6590, E6600, E6610, E6620, E6630, E6640, E6650, E6660, E6670, E6680, E6690, E6700, E6710, E6720, E6730, E6740, E6750, E6760, E6770, E6780, E6790, E6800, E6810, E6820, E6830, E6840, E6850, E6860, E6870, E6880, E6890, E6900, E6910, E6920, E6930, E6940, E6950, E6960, E6970, E6980, E6990, E7000, E7010, E7020, E7030, E7040, E7050, E7060, E7070, E7080, E7090, E7100, E7110, E7120, E7130, E7140, E7150, E7160, E7170, E7180, E7190, E7200, E7210, E7220, E7230, E7240, E7250, E7260, E7270, E7280, E7290, E7300, E7310, E7320, E7330, E7340, E7350, E7360, E7370, E7380, E7390, E7400, E7410, E7420, E7430, E7440, E7450, E7460, E7470, E7480, E7490, E7500, E7510, E7520, E7530, E7540, E7550, E7560, E7570, E7580, E7590, E7600, E7610, E7620, E7630, E7640, E7650, E7660, E7670, E7680, E7690, E7700, E7710, E7720, E7730, E7740, E7750, E7760, E7770, E7780, E7790, E7800, E7810, E7820, E7830, E7840, E7850, E7860, E7870, E7880, E7890, E7900, E7910, E7920, E7930, E7940, E7950, E7960, E7970, E7980, E7990, E8000, E8010, E8020, E8030, E8040, E8050, E8060, E8070, E8080, E8090, E8100, E8110, E8120, E8130, E8140, E8150, E8160, E8170, E8180, E8190, E8200, E8210, E8220, E8230, E8240, E8250, E8260, E8270, E8280, E8290, E8300, E8310, E8320, E8330, E8340, E8350, E8360, E8370, E8380, E8390, E8400, E8410, E8420, E8430, E8440, E8450, E8460, E8470, E8480, E8490, E8500, E8510, E8520, E8530, E8540, E8550, E8560, E8570, E8580, E8590, E8600, E8610, E8620, E8630, E8640, E8650, E8660, E8670, E8680, E8690, E8700, E8710, E8720, E8730, E8740, E8750, E8760, E8770, E8780, E8790, E8800, E8810, E8820, E



Технологія здоров'я ВІД SAMSUNG



Перші в світі монітори з вбудованим іонізатором повітря

Високі технології Samsung відкривають для користувачів моніторів **SyncMaster 720NA** та **SyncMaster 795MB+** нові небачені раніше можливості для комфортної творчої роботи.

Вперше в моніторах впроваджено принципово нову функцію **Magic Green** – вбудований іонізатор повітря. Тепер Ви можете створити на своєму робочому місці не лише творчу, а й свіжу, здорову атмосферу – запоруку піднесеного настрою та підвищеної працездатності – якостей, необхідних для справжнього лідера.

Алгіри (0482) 379706, 379707
МТІ (044) 4583434
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)

Роман (061) 2209622, 2209621, 2209615
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266
ДатаЛюкс (044) 2496303

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном

Інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)

www.samsung.ua



Іонізація повітря – насичення повітря зарядженими частками, природний процес, який штучно відтворюється спеціальними пристроями – **іонізаторами**.

Рекомендується для нейтралізації пилу, загального підвищення тону та працездатності, сприяє очищенню крові, запобігаючи забрудненню організму, активізує підвищення імунітету.

SAMSUNG